

SYNTAX

ERROR

N.º 2 • 325 PTS.

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMÁTICA

¡TODOS LOS JUEGOS PARA TODOS LOS ORDENADORES!

¡A PARTIR DE ESTE NÚMERO!

¡LA INFORMACIÓN MUSICAL MÁS ACTUAL!!

regala un juego
a los 200 primeros
suscriptores

INFORMÁTICA:
CAPITAN SEVILLA:

Una aventura
para Windows

CONSOLA NINTENDO:

¡los juegos, mapas y trucos

ESPECIAL MSX2

MAPAS Y CARGADORES:

INFORMACION MUSICAL:

¡agregamos datos
de los mejores discos
de los 70's y 80's!





IBSA

Software

Detrás de esto hay mucho más...

ACTUALIDAD - CHIP NEWS ... 5

JUEGOS

CAPTAN SEVILLA	8	TURBO GIRL	20
BLACK BEAR	9	MIKE TYSON'S	24
UAXOL	10	BUBBLE GHOST	26
ATROC	12	PHARAOH	26
ATF	13	FORTRESSE	27
BOBSLEIGH	13	MANHATTAN DEALERS	28
GALLETRON	13	BARBARIAN	28
DON QUIJOTE	14	¡AAARGH!	30
MID GAMES	16	SIDEWINDER	31
SQUASH	18	PLAY HOUSE	32
FRUIT/MACHINE	19	BEYOND ICE PALACE	36
OUT RUN	19	NEBULUS	37
SILENT SHADOW	19	VIXEN	39
		IMPACT	38

ESPECIAL MSX 2 42

SOFTWARE:

LA PANTALÁ DEL AMSTRAD	48
------------------------	----

UTILIDADES:

ULTRA SOUND	50
-------------	----

HARDWARE:

AFARI VUELVE A NACER	51
----------------------	----

CARGADORES: 52

CHIP POP 56

TUS PAGINAS:

COPIE VERDIE	64
--------------	----

CHIP SHOP	65
-----------	----

LA BIBLIOTECA: 66

**ESTE MES:**



DIRECTOR
Luis Sanguino
GRUPO Y PUBLICIDAD
Eduardo López
COORDINADOR DE ADMINISTRACIÓN
Eduardo López
COORDINADOR DE SPECTRUM
Luis Jorge Cuervo
COORDINADOR DE LA Y ATENCIÓN
Eduardo López
COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Antonio Pérez
EDITORA GENERAL
COORDINADOR DE ARTE
José Joaquín López
REDACTOR JEFE
Joaquín López
COLABORADORES
Antonio Pérez
A. Luciano López
Dennis Casado
Gina Martínez
Eduardo López
ILUSTRACIONES
Prof. Javier Corralles
Miguel Ángel Romagosa
IMPRESIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Luis López
PUBLICIDAD
Administración
IMPRESIÓN
López 11 - Jr. 3 -
29002 BAHÍA DE
CARACAS
Tel: 521 3 38 04 04
Móvil
GRUPO J
Suiza 4 21 - 1 A
Caracas MARCAB
Tel: 521 42 12
PRODUCCIÓN DE VENTAS
Tel: 521 44 02 - 421 56 81
REPRODUCCIÓN
82 81
Caracas 81 81
Tel: 521 98 08
POSTROGRAFÍA
Nicolás 81
Venezuela
Tel: 462 12 10
IMPRESIÓN
81 1 A
DESARROLLO
82 81 A
Caracas 81 - 12 80
29002 BAHÍA DE
CARACAS
82 A
Caracas P. 81 - 11 C
29002 BAHÍA DE
CARACAS
Tel: 521 54 82 - 521 56 81
IMPRESIÓN, GRUPO Y ADMINISTRACIÓN



Caracas López 3
29002 BAHÍA DE
CARACAS
Tel: 521 77 84

EDITORIAL

Los primeros lectores apasionados sobre la aceptación del número uno de SYNTAX ERROR, aquellos que a fines momentáneos de entusiasmo, pudieron afirmar con toda seriedad, que tienen abierto los ojos desde el momento de las publicaciones previas, sin embargo no nos damos a decirles que. Nuestro propósito es hacer de SYNTAX ERROR la revista de la pasividad en el más amplio contacto posible.

Es nuestra que nosotros lectores con un público objetivo a cualquier edad que le interesen un contacto de temas, con ellos, que una revista que se llama así nosotros pasividad tiene la obligación de reflejar.

La tarea de recibir nuestra pasividad en su totalidad, en su quietud, claro está, que estos tiempos una calidad informativa importante. Por lo tanto, en este segundo momento de SYNTAX ERROR, solo escuchamos una nueva acción, la musical, para lo cual hemos acostumbrado con la gran totalidad de los países latinoamericanos republicas que nos han prestado de inmediato, en total colaboración.

Las páginas de información musical están a cargo de uno de los más reconocidos profesionales en la materia. Joaquín López. En próximos números, cuando estemos en condiciones de ofrecer una buena información sobre otros temas, vamos creando nuevas acciones que creemos de interés para todos nosotros, deportes, salud, etc.

La redacción de SYNTAX ERROR va a seguir creando referencias acogida y en áreas una pasividad diversificada.
Hasta el próximo número!

LUIS SANGUINO



ENSEÑANZA ASISTIDA POR ORDENADOR

COSPA empresa española dedica al control de las calificaciones escolares, ha decidido lanzarse al mundo de la informática, publicando una serie de programas educativos, clasificados en dos bloques:

E. A. D. (Evaluación Asistida por Ordenador). Estos cursos se presentan en cassettes y discos en su venta, de entre ocho dólares al precio de 7.999 pts. Cada cassette contiene un tema, actualmente solo se encuentran en 5 VHS y próximamente saldrán en 3 VHS.

El estudio contiene nueve de 4 instalación de inglés de EGE. Los temas de que trata cada estudio son: matemáticas, lengua, física, biología y química.

TECNICAS DE ESTUDIO. Muchos estudiantes no saben cómo sacar el máximo provecho con menor cansancio. COSPA también ha creado a la venta un estudio con 9 cassettes (o discos), al precio de 7.999 pts. En él se explica cómo en que hay que realizar los estudios, horas, tiempo que hay que



trabaje su computadora en 3 VHS.

También contiene estudios en donde se trata el tema de la ortografía para 7 discetes al precio de 7.999.

Todos los cursos se pueden usar en ordenadores IBM o compatibles con un mínimo de memoria de 256K y una tarjeta gráfica color VGA o EGA, desde las Evaluaciones están diseñadas para alumnos de 1º de EGB hasta 6º de EGB pasando por FP 1º grado y FP 2º grado. Solamente se encuentran en 5 VHS, pero en

CLAVES DE INTERPRETACIÓN DE LOS CUADROS DE RENDIMIENTO DE LOS JUGADORES

En las próximas páginas de juego en video encontrará el estado de juego de los jugadores que está programado de acuerdo a las diferentes poses. Es un estándar del 1 al 10 en la siguiente sucesión:

- 0 Degrado
- 1 Presentación
- 2 Difícil
- 3 Malentendido
- 5 Simple
- 6 Acción
- 8 Difícil

También en las próximas páginas de juego en video encontrará el estado de juego de los jugadores que está programado de acuerdo a las diferentes poses. Es un estándar del 1 al 10 en la siguiente sucesión:

La foto que aparece al lado de cada jugador en la pantalla de juego indica que está en el nivel de juego que está en el juego. Los jugadores están clasificados en los siguientes niveles: malo, regular, bueno y muy bueno.

	PC					
	AMS	MSX / ADAM	COMO 64	SPY	AMIGA	
MUY BUENO						MUY BUENO
BUENO						BUENO
REGULAR						REGULAR
MALO						MALO
MUY MALO						MUY MALO

CHIP NEWS

PC

El nuevo PS/2, 70 386, es el sistema más rápido presentado por IBM hasta el momento. Una de sus versiones combina un microprocesador Intel 80386 con 25 MHz con memoria de alta velocidad y memoria caché (almacenamiento temporal).

El PS/2 90 Z, funciona a un estado de espera pero, para proporcionar un rendimiento superior en un 25 por ciento al del Modelo

50 actual. Incorpora una memoria más rápida y una mayor capacidad de almacenamiento.

El PS/2 80-311, contiene un microprocesador Intel 80386 de 20 MHz y una unidad de disco fija de 314 MB que permiten satisfacer las necesidades de entornos múltiples y otras aplicaciones.

Los Modelos 90 Z y 70 - 386 presentan una memoria de alta velocidad y la arquitectura Micro Channel de IBM, lo que mejora la integridad de los datos y gestiona más eficazmente las aplicaciones ejecutadas con simultaneidad.

Otra de las innovaciones, es la tarjeta de Convertidor IS de Interfaz X.25 IBM y el programa de soporte X.25. Este arreglo permite la unión de los recursos del PS/2 que hasta ahora no tenían interés (del Modelo 50 en adelante) a una Red Conmutada de paquete de Datos, la conexión

IBM, CADA DIA MAS

IBM España, amplía su familia Personal System/2 con cuatro modelos de sobremesa y uno de pedestal. Son el PS/2 Modelo 70, disponible en tres configuraciones, el PS/2 Modelo 90 Z y una nueva versión del PS/2 Modelo 80, el 311.



PS/2 MODELO 70, 90 Z Y 80-311. IBM ESPAÑA S.A. C/ ALFONSO 15, 28014 MADRID

“Chip

“Sábado Chip”, de 17,30 a 19 h.

simonó a la red esta soportada por un interior que puede ser configurado como X 21 o X 21. Re, según que opase de cable se está

Junto a los nuevos modelos presentados, IBM lanza al mercado el IBM Page Searcher y los programas asociados IBM TextPacker Versión 1.0, e IBM Inseq.

IBM Versión 2.0, que permiten explorar varios tipos de documentos impresos de distintos tamaños y resaltar especialmente indicados para búsquedas de documentos encerrados, fotografías o páginas de gran tamaño.



IBM PERSONAL SYSTEM



ERBE FICHA A "BUITRE"

E

l primer 5 de septiembre, todos resolveremos cualquier duda del último evento de Erbe. La compañía ha fichado a EMILIO BUTHACUERO para promocionar un video-juego, que desarrollado por TQPO, llevará el título de: Embo Fútbol año y Fútbol!

Basado en el popularísimo juego de las máquinas recreativas, en el que la perspectiva es a vista de pájaro, estará disponible en Spectrum (carta y disco), Amstrad (carta y disco), Commodore, MSX, Atari ST, Amiga y PC Compatible.

Con todo, ERBE pretende aumentar el interés general por el mercado de los juegos de ordenador, debido a la enorme popularidad del "Buitre".



Chip Parade"

Si quieres saberlo todo sobre la informática y los ordenadores no te pierdas los sábados, de 17,30 a 19 h., el programa "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rúa, "El Rey del Chip", y presentado por José Luis Ariaza. Que no se te olvide. Es el "Chip Parade".



De persona a persona,

Capitan Sevilla

N.S.X. SPECTRUM AMSTRAD

GRATIS! OPORTUNIDAD!
 CAPT. SEVILL.
 C.D.P. 2.275 P.TS.

"¿QUIÉRE UN TERRIBLE
 COMENTARIO LOGO AL QUE
 NO LE GUSTA NADA COMO
 VAN LAS COSAS EN ESTE
 PUEBLO. Y HA DECIDIDO
 CAMBIARLO TODO SIN CON
 SUJAR CON NADIE. SE
 CAPTURA SEVILLA QUE DE
 TESTA QUE NO LE CONGRU-
 TEN. M. F. PARALELO LOS
 PIES. PUEDES HACERLO
 PERO... NECESITA UNA MOP-
 CILLA PARA CONSEGUIR
 SUS PODEROS. ¡¡¡¡¡¡¡¡"

controla en el de un apuesto
 super-heroe dispuesto a con-
 testar al malvado profesor lo
 rebuete (de que me suena a
 tu mala suerte).

Como juego tanto facilidat
 en Dinamo este programa
 está provisto de un FX espe-
 cial, o lo que es lo mismo, de
 una doble carga con más
 gráficos, más acción y más
 personajes.

En la primera carga del
 juego tendremos a nuestro
 héroe a lo largo de una ciudad
 con edificios, parques, fuente
 con todo lo que tiene una
 ciudad, un ambiente y como
 podéis comprender, no le van
 a dejar a sol ni a sombra,
 deberán tener cuidado con
 una serie de personajes que
 estarán agazgado lo feo en
 todo momento.

Como es un juego con
 niveles (ajustes), en cuanto le
 sea oportuno irá hacia el este
 en todo momento el contacto
 con él.



Miguel Lopez es el pro-
 gramador de este programa,
 pero qué más un programador
 en esta profesión, bueno
 tal vez a pesar de esta
 profesión, que sabe los
 efectos de una explosión
 nuclear. Al volver en su
 programa una explosión por
 la radiación y el agua cuando
 comienza la lluvia.

Después de un rato, Mi-
 guel vuelve algo en su campo,
 de más y debería algo ser
 de cómo se comportan, sus
 movimientos cuando se
 encuentran, su lugar entre los

- Caballero, Barón y Jose-
 lin: son tres amigos y su
 objetivo es de hacerle pasar
 un mal rato, son cosas de
 niños.

- Camarero: es el perso-
 naje el compañero de Sevilla una
 moneda, pero en ciudad fue
 derribado por los ladrones y su
 objetivo es el de derribarlo.

- Lang Party Wilby es
 también contratado por el pro-
 fesor "baronero" (que mal
 suena ese nombre) para des-
 truirlo.

- Fatty es el compañero
 de Lang Party y su objetivo
 es el mismo que el de su
 acompañante.

Desde personaje blanco
 y cuando por los niños un
 ambiente aquí desaparecerá
 como todos agrietado, el
 ambiente es a por todos y
 cuando todo a por todos es a
 por todos, volado lo.

- Pólvora: personaje que
 no hace más que perseguir
 por todas partes a un que otro
 cosa porque su propósito
 porque pero en este caso
 puede producir la muerte.

- Hamburguesas: son sólo los
 acompañantes que destruyes
 un más contemplativos.

- Durán (quizado lo B y a
 ver a que se suena). Perse-
 raje que no se ha duchado
 en toda su vida al decir eso
 supongo que estará cual es
 su arma exactamente el olor
 que llevada.

- Mary Groupy es la que
 talada la luz del Capitan
 Sevilla en embargo al decir
 no de lo que es un fan no fino
 buenas intenciones, por lo
 tanto es acompañante pro-
 dución con ella pero a las
 mujeres no no las pega.

Tras una primera parte bien
 bien agitada, nos dan la clave
 de acceso a la segunda parte,
 en ella documentar por un
 planeta llamado Congo, la
 misión en esta fase será de
 desmantelar al ejército de
 plasma. En este caso los
 enemigos serán los siguientes:

- Brotecromo: largo por
 modo de magia (bueno lo
 magia es por decir algo) si
 no eres capaz de destruirlo
 en la pantalla él acabará
 contigo seguro.



- Hefecacías, su otro rasgo, encargan de la seguridad en todos los niveles.

- Varios canales leen las transacciones formen en plasma que tanto internos, como uno de los más potentes inversores.

- Modelos TIF-4, sistema de manutención computarizada (cada cosa se inventa que no se lo creen ni ellos).

Bueno, la forma de conectar todo en Super Captain Seattle lo vende al estarle al computador la medida de la banda, también la sincronización que no parece de dar pulseras a Oscar y a Silvio.

A la vez también otros super poderes, super velocidad, super fuerza, super defensas, vuelo en libertad, super vista superbarata.

Podemos decir que este nuevo programa de Dinero con un poco de suerte, puede alcanzar la fama que Lucaron otros de sus programas. Sin duda alguna es un juego muy bien desarrollado para ser un juego un tanto aburrido, pero bueno tiene que haber de eso en este mundo.

Aquí tienes dos códigos para la versión de Spectrum. Teclatado y podrás conseguir vidas infinitas. Para la segunda parte necesitas un código, si tienes su correspondiente cargador no hace falta.

POKES SPECTRUM

- 40004,0 Vidas infinitas.
- 40088,0 Morcilla infinita.
- 52455,0 Mas morcillas.

The river...

CARGADORES SPECTRUM

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC TO EL REY REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

FICHA TECNICA SPECTRUM

El Captain siempre se pierde al momento de que este es que lo pago cuando, cuando el funcionamiento de la máquina solo se puede ir tanto a un gran nivel de la programación, capaz de lo cualquier sistema para el mundo de Spectrum.

Se perdón al momento de que este es que lo pago cuando, cuando el funcionamiento de la máquina solo se puede ir tanto a un gran nivel de la programación, capaz de lo cualquier sistema para el mundo de Spectrum.

Los gráficos son muy buenos, en diez veces con lo juego que se llama es un paquete de color.

El juego se ve mejor con un cargador para el mundo de Spectrum.

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC TO EL REY REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

El Rey CAPITAL REVISTA SPECTRUM THE PERIODIC DE LUCA REVISTA LUNA TONER LUNA DE LUCA REVISTA FINE ARTS LPA EL REY REVISTA DE QUANTUM LPA LUNA

BLACK BEAR

Amstrad Spectrum Mx4

Siempre ha existido la rivalidad entre el panda **Osito Negro** y el panda **Osito Rojo**, éste se lleva a él, al **Blackbear**, a introducirse en el barco de la adversario para quitarle el mapa del tesoro que tiene escondido en uno de los cofres.

Hay que destacar, que al barco en el que se desarrolla el juego es el **H.M.S. Victory** de la real armada inglesa, y que el mapa se ha desarrollado



ERME TOPIC
CONTA 675 PTS.
DISCO 3 250 PTS.

con anejo a una marca real de dicho bando.

Cuando acabemos el juego, aparecerá un mensaje y nos permitirá cambiar la pantalla final del juego.

EMPUJE EL AJO



FICHA AMSTRAD:
El colorido, los datos, la música, es muy divertido lo de ir sobre el mundo, cuando que se busquen, también los colores están, también hay un sistema de... que, y la pantalla de... también en muy más y...

**MÁS 3...
SEMIAS 3 OBT.
CARTUCHO,
3 200 PTS.**

VAXOL

Francisco J. Pijo

Vaxol es un cartucho de los llamados de segunda generación, ya que cuenta con 128K de Rom por lo que se convierte en Megaron's.

En este juego te conviertes en un robot que deberá llegar hasta el lugar de almacenamiento de los Tricerat, estos aparatos son capaces de destruir ciudades, antes se provocan daños materiales y se afecta a los animales. Tu misión consistirá en ambular estos aparatos y destruirlos lo antes posible.

San embargo los agentes enemigos se han enterado e intentarán acabar contigo, por lo que durante todo el recorrido te verás obligado por una multitud de enemigos impresionantes.

El juego está dotado de una vista tridimensional, lo que da una sensación de realidad muy buena, también podemos destacar la bien conseguido que está nuestro



entorno a pesar de que no lo vemos más que la espalda.

Para tal misión contamos con un serie de armamentos que pueden hacernos vencer a el

enemigo. Disponemos de una mochila propulsora con la que podremos volar indolentemente, tal vez sea uno de los puntos más importantes a nuestro favor, lo que durante un buen rato lo

único que nos ataca está en el suelo. Más adelante nos toparemos con unos les temas uno de una gran eficacia y que sólo podremos destruir con nuestro laser de neón.

También debemos tener cuidado con las murallas que nos cierran el paso, ya que aunque volamos nos costará muy difícil esquivarlas.

El sonido que lleva incluido es todo una maravilla, está especialmente diseñado para este juego, no se ninguna conversión chaparosa de ningún sistema de ordenadores.

PUNTOS POSITIVOS:

- Juego muy adictivo
- Gran colorido
- Un magnífico sonido
- Un movimiento inusitado
- Sensación de risa misma
- Música muy acorde con el juego.
- Simplicidad de manejo.

PUNTOS NEGATIVOS:

- Gran dificultad en cuanto al juego
- Falta de algún guero de ataques

OFERTA PRIMER ANIVERSARIO SENSACIONAL!!! - COMMODORE PC-1



Con motivo del primer aniversario de COMMODORE en España, y con la intención de ofrecer un más por, ofrecemos el COMMODORE PC-1 al precio sensacional de 89.900.— Ptas.*

El PC-1, compatible más compacto del mercado. Dispone de la tecnología avanzada. Su pequeño tamaño se complementa con el precio más bajo entre los PC's de menor capacidad y sin sacrificar la calidad que es excepcional. El COMMODORE PC-1 está fabricado en Alemania.

- 256 K. compatible a 640 K.
- Juegos Gráficos VGA Color y Hercules Plus/2 en color
- Monitor monocolor o color
- Salidas de vídeo y paralelo
- Sistema BUS expansion externa
- Compatible PC

Este mismo equipo puede ampliarse también con discos externos de 3.5" y 700 Kb. de capacidad o con una expansión base que incluye disco duro de 20 Mib de capacidad y 3 años M. res.

Los PC's de COMMODORE ocupan el tercer lugar de ventas en número de unidades en Europa. El PC-1 es ideal para quienes desean comenzar con un ordenador doméstico compatible PC. También para Empresas que deseen ampliar sus nuevos unidades como servidores. Por su tamaño, calidad y prestaciones el PC-1 es la mejor oferta informática del momento.

Está disponible en la red de Distribuidores de COMMODORE, así como en los Departamentos de Informática de Grandes Empresas, donde usted mismo

podrá comprobar que es un ordenador con características y precio sensacional.

*I.V.A. incluido

 **Commodore**

Escriba, por favor, su nombre y dirección en la 1.ª fila	
Nombre	
Calle	
Código postal	
Ciudad	
Teléfono	
Profesión	
COMMODORE S.A.	
Paseo de Sagunto, 201 - 46022 Sagunto	
Valencia - 0500 - 50000 Sagunto	

ZAFIRO
FORMATO, CINTA Y DISCO
CINTA, 615 PTS.
DISCO, 2.266 PTS.

"ATROG"



cabés antes de la guerra y ante todos estos hay UNO que destaca, **ATROG**, será el elegido para vencer a su pueblo y al mismo tiempo recuperar los significados perdidos de las cosas. ¿habrá sido su duro entrenamiento en vano... así depende de él?

El juego se desarrolla en tres fases:

El poblado, el bosque y la fortaleza. Estas se cargarán una vez acabada la anterior pero también podremos cargarlas más tarde si queremos si sabemos los códigos correspondientes de la segunda y tercera fase.

Partimos con tres vidas que se podrán ir incrementando, así como para pasar de fase hará falta introducir el código al poblado Kruul tres veces. Para ello contamos con nuestra destreza y nuestros puños así como con un hacha que no llevaremos desde el principio, sino que la conseguiremos al pasarnos a la segunda fase.

Os damos unos consejos:

- Para conseguir el hacha, dar un golpe en el cuello a los enemigos.
- Aprende antes de guerra y despierta a los demás.
- Y sobretodo, evita la lucha cuerpo a cuerpo.

FICHA AMETRAD:

El juego tiene un suave scroll lo mismo arriba-abajo que izquierda-derecha, así como un colorido muy bueno; lo mismo los gráficos que el decorado, es de muy buena calidad, en algunos momentos quedó se carga demasiado la escena con los enemigos, el paisaje y nosotros por supuesto, pero la dificultad conlleva estas desventajas; por lo demás es un juego que seguro pasará a la historia por su calidad gráfica, buena presentación y argumento y aun más sabiendo que es un software nacional, no puede ser más ¿verdad?. Los gráficos están en modo G, y la escena se desarrolla en algo menos de la mitad de la pantalla, para así dar un movimiento algo más rápido.

ENRIQUE S. MELARA

CONCURSO

Participen todos los competidores del juego "ATROG" en cualquiera de sus versiones.

Se sortará un viaje a Londres de cuatro días de duración para dos personas.

El premio consiste en un viaje a Londres para dos personas (ida y vuelta), en algunas de periodos completos.

Delante la estancia en esta ciudad, se realizarán las competiciones de ordenador de creación de videotapeos.

El sorteo será ante notario el día 1 del próximo Diciembre.

El viaje se efectuará los días 15, 16, 17 y 18 del mismo mes.

Para participar, rellena y envía el cupón que se encuentra en el interior de tu videotapeo a nuestra dirección: ZAFIRO SOFTWARE.

Concurso "ATROG"
25/10/85 - 4/12/85
30013 Madrid

Ello será válido el cupón original. No serán válidas fotocopias ni cualquier otro tipo de copia.



Don Quijote

DISK SOFT
256 K
Disco 5 1/4
DINAMEC
3.000 Ptas.

En el año 1605, con un tallo impresionante de la región manchega de España, Alonso Quijano, empalmeado loco de novela de caballería, está en un momento y en día decide ponerse la armadura y salir a defender a las pobres inocentes. Sucho amigo de confianza de Alonso, le acompaña durante la aventura. El objetivo final de Alonso es conquistar el amor de Dulcinea del Toboso. Aunque primero tendrá que ganar caballería para poder conquistar a la dama.

Tu, como amigo de la guarda de Alonso Quijano, tendrás el deber y el deber de ayudarle y guiarle por el duro camino. Tendrás en cuenta los consejos que recibirá Cervantes, que nunca se posará al libro del Manuscrito de Lepanto, también puedes ver la serie de televisión sobre lo que está pasando en el juego.

Don Quijote es una aventura gráfica convencional que a causa de su simplicidad, está dividida en dos partes. A la segunda se consigue jugar teniendo la primera, ya que

Don Quijote

al final de ésta se da un código, introducido al principio de la segunda parte para poder jugar.

El lenguaje que podemos usar es muy variado, lo único que hay que tener en cuenta es el formato de la línea que es: VERBO+NOMBRE. También podemos usar palabras como CARGAR, GRADAR, usar palabras que la posibilidad de cargar y guardar respectivamente al jugar, es cualquier momento y poder continuar posteriormente.

Los gráficos están hechos en un sistema a manera de, puedes haber hecho algunas cosas más de lo que hay, ya que la posibilidad de mover de la opción de poder guardar palabras que en la ventana Superior y Abandonar también por razones de momento.

El programa está realizado en TURBO BASIC y compilado en español.

PC
MSX

OPINION PERSONAL

Es un programa más, es decir que puede decirse que es un juego que tiene características que hay que hacer para saber lo que es. Podría haber estado más bien, de esta forma, siendo más divertido. Se lo recomiendo a personas que le gustan los juegos de aventuras.



Aquí tienes las letras que debes que pulsar para llegar al final del juego (PL, L2, etc. significa teclas de teclado). Lee de izquierda a derecha hasta que arrives a abajo. Cuando el ordenador te diga que le tienes las letras, pulsa F9 y enter algo de lo que tienes. En la segunda parte si te indican que te deses el golpe, introduce DUELO.

ANTONIO PEREZ

LEER LIBRO
EXAMINAR ESCALON
F1
F2
F9 LLAVE
F9 PNM
ABRIR PUERTA
LEER BANDO
F8
F9 PEDRUSCO
F1
F9
F9 NISCALO

SOLUCION PARTE I

F2
F9 TABLON
EXAMINAR BARRA
ABRIR ALACENA
F2
F1
F3
F2
F7 TABLON
F3
F1
EXAMINAR SUELO
F1

F6
F1
PONER ARMADURA
EXAMINAR ALACENA
F2
F3
F7 LLAVE
F2
F4
F3
F3
AFRANCAR NISCALO
GOLPEAR ARBOL

F6 MANZANA	F1	F1
F4	F7 PEDRUSCO	F6 PEDRUSCO
ESCALAR MURÓ	F8 BOTECLA	F3
F3	LLAMAR PUERTA	F1
F1	EXAMINAR CANCELARRO	F3 VELA
F3	F4	F8 MARTILLO
F3	F6	F3
F4	F2	F2
F2	F4	F4
F4	F4	F3
EXAMINAR PARED	F3 ESPADA	F1
F3	F3	F2
F2	F3	F4
F4	F4	F4
F1	F7 ESPADA	F4
F7 CAMISA	F2	ARRUGLAR CERRA-
VELAR ARRAS	COMER GALLINA	DURA
F1	F8 BOTECLA	F7 VELA
F3	F3	F2
F1	F1	F1
F3	F3	F3
F1	F1	F1
F1	F3	LLAMAR PUERTA
LUCHAR CONTRA OJOS	F4	F3
F2	F4	F6
F2	F2	F2
F4	F3	F4
F2	F4	F2
LUCHAR CONTRA OVEJAS	F3	F2

**SOLUCION PARTE II (Clave:
EL INGENUOSO HIDALGO)**

F3	DORMIR	F2
MOVER ARBOL	F3 BELLOTAS	F3
F2	F4	EXAMINAR SUELO
F3 ROMERO	F3	F2
F3	F7 ESPADA	F3
F5	F8 RAMITA	F6
F1	F1	F1
F4	F1	CANTAR
F4	F7 ROMERO	F7 VINO
F7 RAMITA	F3	F2
F3	F2	F2
F2	F4	F4
F4	F4	F2
F4	F1	F1
ENTRAR CON CUBIAGO EN MOLINO	F3 SAL	F4
F3 PAN	F2	F2
F3 PALA	F3	F3
F2	SEBAR	F3 BACIA
F2	F1	F1
PONER BACIA	F3	F3
F1	F2	CANTAR
F2	F2	HACER CAMA
F3	F7 BACIA	F4
F3 LLAVE	F1	F4
F4	F4	F2
F4	ABRIR PUERTA	F4
F2	F3	F1
F3 ACEITE		

F1	F3	F5
F3	F5	F1
F1	F1	F3
F1	F4	F4
DEJAR PALA	ECHA ACEITE	CAMM
ECHA RÓMERO	ECHA SAL	ECHAR VINO
DESEN BALSAMO	F3	REMOVER BALSAMO
F3	F3	F3
F2	F4	F2
F4	F4	F4
F2	F4	F3
	F4	CANTAR

MIDGAMES

PC

M

idgames es un programa de entretenimiento y diversión. Está compuesto por dos juegos: Reverse y Óhelo.

Reverse, clásico juego de mesa en el que para poder jugar se necesita bastante estrategia y poder mental. Por el contrario el objetivo de Óhelo es conseguir llevar el tablero con todas las fichas. La forma de eliminar el contrario es colocar 2 fichas tuyas entre 1 o varias suyas.

Hay que tener cuidado de no ponerse en las casillas B2, B7, G2 y G7, ya que si ponemos una sola ficha en algunas de esas casillas damos la opción a nuestro oponente para adelantarse de las esquinas.

Si conseguimos poner alguna ficha en cualquier esquina, lo más importante a realizar a continuación es adelantarnos de la horizontal y vertical, de esta manera podemos ganar más fácilmente.

El programa consta de una pantalla de presentación en donde elegimos a que programa queremos jugar.

Otro de la posibilidad de usar un juego lento o rápido; elegir la opción repeta deja mucho que desear.

COMPULOGICAL
295 K.
Disco 5 1/4
3.000 PTS.

FICHA TECNICA
IBM PC



Midgames son unos programas de fichas bastante entretenidos. Lo que no se hacen son estos dos programas complicados. Para no ser demasiado lentos, además están un

BEEP cada vez que te equivocas que al final acaba molestandote

The editor



LA OFERTA DEL VERANO



GAFAS MIAMI VICE

TEN GREAT GAMES



PRODUCTO		PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD
GAFAS MIAMI VICE		159		159
TEN GREAT GAMES	SISTEMA		1495	1495
MIAMI VICE	SISTEMA			2995
TOTAL PEDIDO		159	1694	2995
		A	B	C

COUPON DE PEDIDO

INDICAR EL SISTEMA PARA EL JUEGO DE REGALO EN EL PACK TEN GREATEST GAMES PEDIDO A:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TACAS CON UNA X EL PEDIDO DESEADO

FORMA DE PAGO:

- TALLER PEDIDOSIVO A ESPAÑA
- CONTRA EMPESOS 95

PEDIDO POR TELEFONO: 91 670 30 1282

IBSA
APDO. CORREOS
214
LAS BOZAS
MADRID

Juegos

Desde la terraza podía ver la zona norte de la capital en donde vivía Estibamos a mediados de agosto y como Pilar llevaba sin barrarse varios días, decidí irle.

No quería que me pedían su opinión, así que pensé en bajar por la terraza. Fue el cuarto intento, escuché la soga de cuando mi hermano estuvo en los Gatos, hice un ruido en la barandilla y empecé a descolgar.

De repente el ruido cesó y fui a caer al tejado del vecino, que al ser de un ático se rompió. Caí en unas colchonetas, mi hermano estaba más rojo que el sol al atardecer. Al mirar hacia arriba vi que había caído en medio de una pista de Squash.

Cuando quisiera darme cuenta el dueño ya se encontraba allí alterado por el ruido de la caída. No me preguntó por mi estado, me preguntó si quería jugar un partido. Hicimos un acuerdo en el que se me permitió ir a jugar por el Squash.

EL JUEGO

Es como una especie de tenis pero las reglas y el campo son

DIRTY SOFT
ESSE R
ESSECO S 14
MASTERTRONIC



diferentes. Se juega frente a un muro. Nuestro objetivo es golpear la pelota inercialmente contra el muro, ésta al rebotar volverá y tendrá que ser devuelta por el contrario. Si tres veces de una vez o no sobrepasa la línea es un tanto a nadie.

Se puede jugar contra el ordenador o contra cualquier compañero. Los controles se realizan mediante teclado o joystick. Al principio del juego existe la posibilidad de elegir la velocidad.

FICHA TÉCNICA ESSE PC

Es un juego que no había sido editado anteriormente. Quiérase lo falta un poco de música y algún que otro efecto, aunque el golpe de la pelota contra el cuerpo es bastante original.

Los gráficos son buenos para lo que si es hombre es que cada vez que la pelota toca cualquier pared, en ella se queda la marca de la pelota y al cabo de un tiempo vemos toda la pantalla llena de puntos. No sabemos si es fallo del programa o fallo de grabación, pero adelantamos que antes de comprarlo lo proben.

Torito Soft



¡¡ANIMATE!!

¿Eres programador, conoces el código máquina del Z80, 68000 y 8088? Entonces, no lo dudes, ponte en contacto con GENESIS y trabajarás con nosotros en la



creación de juegos comerciales. Tus amigos estamos en:

C/ Tomás López, 3 - 6.º
28009 Madrid
Teléf.: (91) 401 77 54

Fruit Machine Simulator



Fruit Machine Simulator es el primer simulador real de las típicas máquinas de frutas existentes en los bares. Aquí tienes las mismas características que en cualquier otra máquina, con la única diferencia de que ésta es gratis y no te da dinero. Las apuestas está limitado entre 40 peniques y 1 libra. Las posibilidades de hacerlo millonario dependen de ti y de tu imaginación. Características:

Con unos gráficos muy acordes con el tema del juego, un sonido adecuado y una facilidad total en el manejo del mismo.

Dosé Martins
Serma
808 pts.
Spectrum



EMILIO MARTINEZ

Out Run

SEGA.
ERIE SOFT.
80001 ST
3490 Pts.



El tema trata de un ultraracismo, el "Sombra Silenciosa" con la que deberemos atravesar nuestro país.

el océano, el desierto, la ciudad, la base aérea enemiga.

A través de estas cuatro zonas deberás destruir todas las defensas y lanzarlas espurias por todo el recorrido, ya que tener que volar bajo, pedirá mucha paciencia al bombardeo y bajarán su energía. En definitiva Silent Shadow es un gran juego con gráficos y movimientos sobresalientes. Un nivel rápido y suave y una edición apócrifa.

Puedes elegir el recorrido que quieras en tu carrera, contra el tiempo, para llegar hacia una de las cinco posiciones mejor. Avanza el motor, cogi firmemente el volante, evita los obstáculos, y no te deslices de la carretera.

Las curvas te ayudarán a acelerar, frenar y maniobrar en las curvas. Usa una marcha baja para empezar, hasta que hayas cogido velocidad y luego cambia y acelera a tope. En las curvas mantén la rueda baja y en las rectas vuelve a subir.

Particularidad: Según vas avanzando aumentará que la puntuación suba automáticamente.

Tiempo: Cada parte del recorrido debe ser completada en un tiempo mínimo.

Velocidad: La velocidad se mide en kilómetros por hora.

Francisco Javier Paz



SILENT SHADOW

LUIS J. GARCIA

Topo
Erie
Cassette
876 pesetas
SPECTRUM





¿Has jugado alguna vez por las plataformas galácticas sobre una sola pantalla color a modo? Esta es tu oportunidad y Turbo Gal es tu chica, ¡quiero haberlo soñado una aventura semejante con tu computadora!

Tu misión será destruir los Gales (estratos como el cometa) que interceptan los suministros de la colonia apoyados por un espíritu de nave robot.

El juego consta de tres fases: Fase 1: Se desarrolla en una estación espacial semejante a la Tierra. Cuidado de los meteoritos y avanza contando los segundos. Fase 2: Atrovesa el espacio, evitando los disturbios. Fase 3: Alcanza el destino y destruye al último Gale.

LOS ENEMIGOS:

Naves, igaras y rapaces. Se destruyen por los láseres. Victoria.



007 soft
 Alcalá, 213 - Telef: 266 14 30
 28008 Madrid



ESPECIALISTAS EN
 ATARI-ST Y
 COMODORE - AMIGA

AMIGA HARDWARE

- AMIGA 1000 1.000.000
- DISC 1.000.000
- AMIGA 2000 1.500.000
- DISC 1.500.000
- AMIGA 3000 2.000.000
- DISC 2.000.000
- AMIGA 4000 2.500.000
- DISC 2.500.000
- AMIGA 5000 3.000.000
- DISC 3.000.000
- AMIGA 6000 3.500.000
- DISC 3.500.000
- AMIGA 7000 4.000.000
- DISC 4.000.000
- AMIGA 8000 4.500.000
- DISC 4.500.000
- AMIGA 9000 5.000.000
- DISC 5.000.000
- AMIGA 10000 5.500.000
- DISC 5.500.000
- AMIGA 11000 6.000.000
- DISC 6.000.000
- AMIGA 12000 6.500.000
- DISC 6.500.000
- AMIGA 13000 7.000.000
- DISC 7.000.000
- AMIGA 14000 7.500.000
- DISC 7.500.000
- AMIGA 15000 8.000.000
- DISC 8.000.000
- AMIGA 16000 8.500.000
- DISC 8.500.000
- AMIGA 17000 9.000.000
- DISC 9.000.000
- AMIGA 18000 9.500.000
- DISC 9.500.000
- AMIGA 19000 10.000.000
- DISC 10.000.000

AMIGA SOFTWARE

- AMIGA 1000 1.000.000
- DISC 1.000.000
- AMIGA 2000 1.500.000
- DISC 1.500.000
- AMIGA 3000 2.000.000
- DISC 2.000.000
- AMIGA 4000 2.500.000
- DISC 2.500.000
- AMIGA 5000 3.000.000
- DISC 3.000.000
- AMIGA 6000 3.500.000
- DISC 3.500.000
- AMIGA 7000 4.000.000
- DISC 4.000.000
- AMIGA 8000 4.500.000
- DISC 4.500.000
- AMIGA 9000 5.000.000
- DISC 5.000.000
- AMIGA 10000 5.500.000
- DISC 5.500.000
- AMIGA 11000 6.000.000
- DISC 6.000.000
- AMIGA 12000 6.500.000
- DISC 6.500.000
- AMIGA 13000 7.000.000
- DISC 7.000.000
- AMIGA 14000 7.500.000
- DISC 7.500.000
- AMIGA 15000 8.000.000
- DISC 8.000.000
- AMIGA 16000 8.500.000
- DISC 8.500.000
- AMIGA 17000 9.000.000
- DISC 9.000.000
- AMIGA 18000 9.500.000
- DISC 9.500.000
- AMIGA 19000 10.000.000
- DISC 10.000.000

SOFTWARE

AMIGA 1000 1.000.000
 AMIGA 2000 1.500.000

1.000.000
 1.500.000

AMIGA 3000 2.000.000
 AMIGA 4000 2.500.000
 AMIGA 5000 3.000.000
 AMIGA 6000 3.500.000
 AMIGA 7000 4.000.000
 AMIGA 8000 4.500.000
 AMIGA 9000 5.000.000
 AMIGA 10000 5.500.000
 AMIGA 11000 6.000.000
 AMIGA 12000 6.500.000
 AMIGA 13000 7.000.000
 AMIGA 14000 7.500.000
 AMIGA 15000 8.000.000
 AMIGA 16000 8.500.000
 AMIGA 17000 9.000.000
 AMIGA 18000 9.500.000
 AMIGA 19000 10.000.000

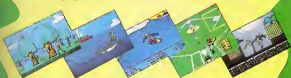
Distribuidor Oficial

¡¡ TU TIENDA AMIGA !!

Commodore

AMIGA

CONSOLA NINTENDO



A más de espacio en el mercado español, la consola de juegos que más éxito tiene en todo el mundo, ¿qué es una consola? Bueno, para la mayoría es muy sencilla: una unidad de procesamiento que incorpora los periféricos pero que ha sido concebida exclusivamente para jugar y que utiliza cartuchos de memoria ROM para cargar los juegos.

A pesar de la cantidad de consolas existentes en el mercado mundial la de Nintendo se ha convertido en un verdadero boom de ventas gracias a sus magníficos personajes: Mario y el gran número de personajes que se hacen exclusivamente para ella de las películas de la casa. La aparición de la consola en todo el mundo viene controlada por sus espectaculares ventas en Japón, desde 1984 se ha vendido la increíble obra de 14 millones de consolas, y en Estados Unidos desde 1986, 8 millones y medio, las cifras hablan por sí solas.

Entonces, la consola va soñando, cacha y pregunta. Cuando los invitados que introducen en ella, quedan seguros y protegidos por unas tapas, lo que le da soporte de vídeo, tiene previsto de salida para televisión y salida de vídeo, además de dos conectores para joystick, interruptor de encendido y botón de reset, intrínsecamente cuenta con dos microchips de datos desarrollados por Nintendo para video control y que han sido diseñados para mejorar el color y las imágenes, lo que potencia la sensación de juego de un tamaño y colorido muy superior al de cualquier ordenador común actual y que se pueden mover a grandes velocidades sin emborronar las imágenes de tanto.

Según informes que existen de por Nintendo, hasta ahora la consola sólo se utilizó hasta un 20% de sus posibilidades y si en otro 20% se hacen juegos como los que existen este artículo, imaginamos que están cuando pasa el

tiempo y la vejan conociendo mejor. Además de los conectores intrínsecamente cacha, cuenta con un bus de expansión de 40 pines para futuras ampliaciones y periféricos.

La unidad central de proceso, posee un microprocesador de 8 bits, un acelerador de sonido que puede generar 2 voces cuadradas, 1 tono triangular y ruido blanco y que además se encarga de mover los bloques de memoria a gran velocidad. Tiene una capacidad de memoria de 256 KCM RAM, aunque su verdadera capacidad viene dada por los canales de memoria que pueden ser de varios bytes. El chip de vídeo proporciona una resolución de 256 x 240 puntos con 52 colores y 48 líneas multicolores.

En estos momentos la consola dispone de dos periféricos especiales, uno es una pistola óptica de gran precisión, para lo que existen numerosos juegos pero se regala con la consola y el otro es un robot que puede ser controlado

en España y que es el primer robot de vídeo interactivo del mundo, contiene un procesador propio y es controlado a través de la pantalla del TV pudiendo moverse en 80 posiciones diferentes.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente y que el precio vende al público de la consola es de 99.000 pts, en el que además de incluso 2 joystick, se regala un magnífico juego del que se dice puede ser tan sencillo 15 millones de copias, podemos estar seguros de que también en España será un gran éxito además muchos de nosotros tenemos a Nintendo por sus excelentes máquinas de calle y sobre todo en cuestión de videojuegos. Nintendo sólo le que hace por los niños, Simplemente la ve a jugar desde el principio con una sesión exclusiva para ella que hay aseguramos.

F. JAVIER PAZ
J. JOAQUÍN LOSADA

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

¡COMPRADO
1988 PES!



En él juega en una combinación de la conocida máquina de calle «Punch-Out!», pero ha sido adaptado a la persona de Mike Tyson, el actual campeón del mundo de los pesos pesados, un auténtico Mike en Estados Unidos que encarna perfectamente en el suizo americano bajo una máscara negra en el óvalo uno de los títulos más prestigiosos de New York donde estuvo jugando de niño en un restaurante por sus padres y abos, hasta que uno de sus profesores se dio el a un buen boxeador y lo convenció para que intentase dedicarse profesionalmente al boxeo, a partir de entonces Mike dedicó toda su vida al boxeo y a sus 32 años ha alcanzado fama y dinero. En su último pelea para defender el título, en la que su oponente llegó cambiado por KO a los 52 segundos, se embolsó 2500 millones de pesetas.

Ahora Tyson quiere compartir su éxito y quiere mostrarlo ahora le consigue con este juego y con una cinta en su firma que se incluye en el juego. En la cinta, nos dice que todos podemos llegar a la meta que nos proponemos.

La concentración es fundamental, en el boxeo y en casi todas las actividades hay un 10% físico y un 90% mental y

emocional. Pero la más importante es la constancia.

En esta tercera encarnación a Little Mac, un boxeador de 17 años del Bronx de Nueva York al que le están haciendo los oponentes fuertes (juego máximo título es un hermano a Mike Tyson, alias Kid Dynamite) que se encuentra con Doc Louis, que fue un boxeador de gran popularidad en U.S.A. en 1954 y se convirtió en su entrenador, enseñándole todo acerca del boxeo.

El juego comienza con Little Mac en 3er lugar del círculo de la asociación de boxeo de video (WVBA) su ranking sube cada vez que gana un combate. Después de la lista en la que consumamos, a ganamos, perdimos a la lista de los profesionales y luego a los oponentes mundiales. Para conseguirlo, debemos irle por las rondas de la WVBA.

- Un combate consta de tres rondas de tres minutos cada una.

- Un knockout (KO) ocurre si no se levanta antes del conteo.

Un knockout técnico ocurre si el boxeador con tres victorias en un combate.

- Si perdéis los tres combates no ha habido un KO, el oponente derrotó al ganador por los puntos acumulados durante el combate.



En los descensos deberemos mostrar ante nosotros las instrucciones de Doc Louis que nos acompaña sobre la forma de vencer al oponente. Además, si palpamos la lechita select del joystick, al comenzar de nuevo al combate, podremos reequipar los guantes.

Cada vez que te propones competir en una categoría superior una clase para acceder de inmediato a esa posición siempre después la consigas. Para ayudarte en la pelea en la doble misión de conseguir el campeonato del mundo, te damos los datos:

- * 021-237-0453
- * 021-633-7553
- * 027-633-7533
- * 027-212-7533

Y a finales de junio de llegar al combate a los guantes y luchar contra Tyson. Ten cuidado en los primeros momentos del combate al defenderse más adelante y con una serie de tres golpes cortos derrotado. Pero no te rindas, trata el otro que alguna vez alguien te derrotó y así alguien podría ser tú... ¡SUERTE!

J. J. LOBOS



COCO NUT.

Ci. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008
TEL. (91) 246 54 81 METRO: ARGÜELLES Y VENTURA RODRIGUEZ

Formulario de pedido con campos para: NOMBRE, APELLIDOS, DIRECCIÓN COMPLETA, TEL., TÍTULOS, OPC, PCW, PC, SP, CA, AMAN DE, MSP, PSECO, y TOTAL.

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO-A ENVIAR A COCONUT INFORMATICA, JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS _____
DIRECCIÓN COMPLETA _____

TEL. _____
TÍTULOS OPC PCW PC SP CA AMAN DE MSP PSECO

FORMA DE PAGO:
 POR CHEQUE A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA CANTIVA EFECTIVO

América
SYSTEM 4
INFOGRAMAS
CINTA Y DISCO
CINTA 875 PTS
DISCO 1190 PTS

BUBBLE GHOST



Transcurre la época de los fantasmas y nosotros somos uno de ellos, pero tenemos un problema, nuestro alma en pena por los pecados cometidos en vida, vaga junto a nuestro lado, con lo que tenemos que llevarla a todas partes y evitar que tropiece, porque nosotros no morimos. La llevaremos a base de sopidos, ya que no poseemos brazos ni piernas, como todos sabemos, y tampoco podemos dañar con el cuerpo ya que somos inmateriales. Nuestra misión es guiar al alma en pena por todo el castillo y destruir el mayor número de pantallas posibles.

En esta ocasión también se utiliza en la construcción de las pantallas los gráficos digitalizados pero no como pieza clave, sino como una



unión muy bien hecha con los gráficos dibujados. Lo que hace que las pantallas tengan un atractivo, para encontrar la que utiliza algún gráfico de este tipo. Los gráficos del personaje son muy buenos, así como los efectos sonoros del juego, lo que provoca una gran adicción, y nos recuerda a los de antes que eran simpáticos, fáciles de manejar sin complicaciones de instrucciones y poco monótonos.

ENRIQUE HILARA

PHARAON Y FORTERESSE

Reviews



Seguro que todo el mundo se acuerda del antiguo juego de Lorraine, que brotó al estallar a este caso, un Bob White. Dicho juego tenía la innovación de utilizar por primera vez, gráficos digitalizados que no han sido hasta la fecha igualados por ninguna otra cosa. Pero este juego digitalizado, tuvo una pequeña modificación, que solo salió para la versión de disco, con lo que los usuarios de cinta, no pudieron disfrutar de él, pero pensando en ellos y en mejorar su calidad, la casa Lorraine se puso a trabajar y al final ha conseguido hacer dos juegos que serán la realización de este sistema, debido a que mejoran al primero de la saga y por primera vez aparecen, dos con imágenes digitalizadas pero la versión de cinta, así como la de disco.

PHARAON

Un colorido investigador de la Universidad de Washington, descubrió en el laboratorio de sus experimentos arqueológicos en Egipto, la existencia de



BARBARIAN

AMIGÁ Y ATARI ST
SERIEA
4.750 PTS.

En este juego encarna rca a Héger, el más famoso de los más dragones de todos los tiempos, que debe rescatar la esposa de su padre. La historia comienza cuando Héger era un niño y aprendía a cazar y a manejar las armas de la mano de su padre. Tiempo, hasta que un día se presentó en su ciudad un terrible dragón que destruyó todo lo que encontraba a su paso sin que nadie se opusiera. Por fin, un valeroso hombre salió a hacerle frente con una espada y obligó a la bestia a salir de la ciudad, pero el animal consiguió escaparle en el queño con un terrible golpe de su cola que le separó la cabeza del cuerpo, matando instantáneamente. Habiendo mutilado a su víctima, el dragón devoró su cabeza y copovó el resto del cuerpo entre sus flujos de vapor en el bosque. Héger presenció el terrible espectáculo conpleto... era su padre.

Héger se prometió que algún día vengaría la brutal muerte de su padre y destruyera al terrible dragón. Héger sabía que debía salir de su ciudad y vagar en busca de aventuras y experiencias, después estaría preparado para acabar con la bestia que tan trágicamente había destruido a su padre.

Unos años después, mientras viajaba de ciudad en ciudad, empezó a oír rumores sobre extraños sucesos en su ciudad natal y se dirigió a ella. Cuando llegó fue a su casa y encontró una hembra que le contó su padre. Tiempo, sobre él y una maga roja, Micoon, que fueron destinados por un dios al bien y al mal, respectivamente y fueron forzados custodiando por medio del dragón, en su guerdón. Héger vio así la forma de acabar con el terrible dragón rescatar los ojos de Micoon sobre él con un objeto brillante y



luego tirar por no borrarlo la bola de cristal donde estaba encerrado el fuente del máximo poder de Micoon. Se puso en camino hacia el misterioso reino subterráneo de Durgán, finalmente, después de años de peregrinaje, pudo vengar la muerte de su padre y rescatar MICOON para convertirse en rey.

En el juego podemos controlar a Héger con teclado joystick y ratón, aunque lo más cómodo es el ratón. Con el teclado unas letras que se encuentran debajo de la pantalla con las siguientes funciones: orquencia, derecha arriba abajo, parar, saltar, correr atacar, defenderse y huir. Presionando el botón derecho aparece la pantalla de información y los opciones de coger, dejar y usar.

LA CLAVE:

Si con todo lo explicado te parece muy difícil completa la misión, te daremos la clave.

04-06-88



Podrás disponer de vidas infinitas para dominar a todo el mundo por que te llaman Héger el bábaro.

FICHA TÉCNICA:

Amiga:

Tiene unos excelentes gráficos con un buen scroll y destaca la gran cantidad de sonidos y efectos digitales que tiene, así como la variedad de los enemigos a partir de los que destaca su tamaño el dragón, por su tamaño, colorido y movimiento. La presentación del juego es de lujo ya que viene acompañado de una completa historia y por un hermoso poster.

Atari ST:

Los gráficos, colores, sonidos y demás son iguales a los de Amiga solo la velocidad del scroll y los movimientos son un poco más lentos.

J. JOAQUÍN LOSAS

AMIGA
DRO
4.99. PVP.

Dracon es una tranquila, pacífica y pacífica isla donde sus habitantes van al trabajo con una canción en la casa y una canción en el colegio. Ahí la felicidad de la gente es tan grande, que los gobernadores de Melbourne luego decidieron añadir un poco la cosa creando dos de los más terribles y feroces monstruos que vieron la luz del día, el Ogro y el Dragón, que no darán un minuto de descanso a los habitantes de tan paradisíaca isla.

En realidad el Ogro tenía sus propios motivos para estar enfadado con la sociedad. Siempre tuvo una vida muy dura: cuando era sólo un pequeño ogro nadie quería jugar con él y cuando le veían, corrían despavoridos a esconderse y tan sólo porque media 50 metros de altura, tenía un solo ojo y la fuea oscuras de andar con su aliento a quien no oprimase como él, pero... ¿quién oprimía a los humanos? Y ahora por fin ha llegado la hora de la

AAARGH!



vinganza, encontrará el huevo de oro con el que conseguirá que toda la isla se doblegue ante él.

Luzard, el dragón, era más tranquilo se conformaba con atormentar a toda la vecindad y poder deturar de las muchachas del lugar, que le gustaban mucho, sobre todo si estaban atadas en su propio aliento. Y así fueron continuado su pacífica existencia, de no haber sido por las intenciones del Ogro de conseguir el huevo del poder con el que le obligase a posturas ante él y decidió que si alguien debía mandar sobre todos los seres era debía ser él y se lanzó en la búsqueda del huevo de oro para ser el primero en encontrarlo.

Antes de comenzar el juego, debemos elegir a qué monstruo vamos a gobernar, después aparecen centros en la primera ciudad. En cada uno de ellos tenemos que destruir los edificios para encontrar los huevos de oro que se encuentran escondidos; pero no en todas las ciudades. Necesitamos golpear o ir corriendo

los edificios para destruirlos, mientras luchas contra los monstruos que te atacan, como los monstruos gigantes y los humanos paganos que aparecen y te buscarán para dañarte. Para sobrevivir debes de tener cuidado con la contaminación que maneja los humanos, tu territorio que destruyeron antes de que te destruyeran.

Las ciudades pueden deteriorar su vitalidad y necesitarán reparaciones o de lo contrario tendrás una muerte muy sangrienta, dato lo consigues evitando los hamburguesas y plantas volátiles que aparecen al derribar los edificios, así como a los aborrecidos habitantes de las ciudades. Los humanos que salen de la boca también se despiden pero podrán repararlos cogiendo ayuda.

Cada vez que consigas un huevo de oro debes llevarlo a la casa del tesoro hasta reunir cinco. Pero desafortunadamente, nada es fácil en la vida y tendrás que luchar contra el otro monstruo en una terna batalla cuerpo a cuerpo. Si con-

siguís girando cinco veces, podrás intentar apoderarte del huevo de oro que se oculta bajo un velado, si lo consigues lo convertirás en el jefe su primo de la isla perdía.

FICHA TÉCNICA:

Los gráficos de las ciudades que debemos destruir son muy buenos y variados, podemos entrar desde una ciudad Maya a una grega. La animación de los personajes es buena y sobre todo en la pelea de los monstruos. El sonido es ser muy bueno está a la altura de las circunstancias, especialmente el grito que emiten los monstruos al morir.

Porque que después del Rampage los juegos de monstruos están de moda, pero AAARGH! no es sólo una copia, se distingue en que en este los monstruos también pelean entre sí, lo que le da más emoción, y en detalles como el indicador de energía que se mueve con la cabeza de la monstruo, damos a medida que pierdes energía irán apareciendo una letra cuando se complete la palabra AAARGH!, molaaa.

J. JOAQUÍN LOSAS



AMIGA
DRO SEWT
2.300 PPS.

SIDEWINDER

La guerra había llegado a un punto muerto, cruzando el vasto espacio las gigantescas naves estaban cara a cara, ambas igual de destructivas, igual de imponentes, con las diferentes levitadas. Nadie estimaba la balanza a ninguno de los bandos. Las líneas a la batalla subían y bajaban según atacaban a defensas unos y otros. Los planetas de la zona estaban siendo destruidos y eran capturados y rescatados por cada bando en su turno de ataque.

Luego vino, volando con una dirección fija, sin protección de otras naves, desde las líneas alejadas hacia la Tierra, una inmensa nave del tamaño de un planeta, era la famosa Star Killer ("Asesina de estrellas").

Llegaron noticias de la destrucción que causó al chocar con un sol que convirtiéndose en una supernova arrasó completamente su sistema. Por supuesto, todo el poder científico de las naves de la Tierra fue concentrado en la Star Killer, pero nada la afectó. Tenía el tamaño de un pequeño planeta y generaba un campo de fuerza mucho más poderoso que cualquiera de los generados por las demás naves conocidas y los cañones láser y torpedos de protones, no eran para ella mas que picaduras de mosquito.

Por casualidad, y después de avanzar considerablemente la enorme nave, se descubrió una pequeña abertura; se pensó que se podría generar en la Star Killer por la abertura de las bombas. Una vez dentro, esperaba que pudieran sobrevivir a las defensas internas de la nave hasta llegar a



su centro de control y destruirlo antes de que destruya la Tierra.

Se activó la nave con teclas y demás scanners, descubriendo que estaba compuesta de diecinueve niveles. El piloto deberá controlar la tierra de superar los distintos niveles hasta llegar al de control, luego deberá destruir el centro de control para acabar con la nave. Por supuesto, con el piloto atrapado en el centro de la Star Killer, no es muy posible que pueda sobrevivir a la explosión, por lo que está misión debe ser clasificada de suicida.



Los niveles están separados por unas grandes puertas que no debéis tocar, ya que su simple roce es mortal. Como ayuda para llegar al nivel de control, sólo cuentan con unos paquetes de poder que puedes recoger y que dependen de la lucha con lo que están marcados la pantalla:

- R- Juego rápido
- P- disparo poderoso
- G- invulnerabilidad
- H- Defensa al azar

Algunos poderes los podéis utilizar durante 15 segundos o el equivalente de dos pantallas.

FICHA TÉCNICA:

Los gráficos de este juego son buenos, pero podrían estar mejor teniendo en cuenta que es para un Amiga. El scroll es vertical y el vestidamiento bueno porque tiene unos pequeños desplazamientos horizontales que le dan un gran sensación de realidad. Si a esto le añadimos la buena realización de las explosiones digitales y la cantidad de pantallas diferentes, nos encontramos con un juego de gran categoría, el único estilo del momento, pero que los supera a todos en cuanto a cantidad de enemigos a batir, ya que según nos acercamos a la sala de control, el juego se convierte en una especie de destrucción cuyo apocalíptico climax es la sala de control, donde cada punto de la pantalla se convierte en un enemigo.

J. JOAQUÍN LOSAS

Juegos

PLAYHOUSE

BOX PC, BOX 2, AMIGA, ATARI ST

FRANCISCO PEZ RODRIGUEZ

EUROSOFT
MCM
DISC
LIBRO PDS



PLAYHOUSE es uno de tantos juegos de póker que han aparecido durante los últimos p-stallas, sin embargo este tiene algo de especial y es que también que enfrentas contra dos adversarios a cual más guapo y mayor, además las cartas de juego de póker son muy buenas y no solo hacen las cosas continuamente.

La ballarina tiene de compañía a otros cinco tanto para recibir como para recibir jugadores adversarios, cinco cosas de una familia que contiene 62. Para poder ganar todo que sea nuestra jugada más alta que la de ella. El orden de preferencias es el siguiente:

- Straight Flush: Cinco cartas del mismo color.
- Coré: Cuatro cartas iguales.
- Fullhouse: Un par y tres cartas iguales.
- Flush: Cinco cartas de un color.
- Straight: Cinco cartas sucesivas.
- Three of a kind: Tres cartas iguales.
- Two pair: Dos pares.
- One pair: Dos cartas iguales.

En este momento vamos de póker, es el AS la carta más alta y el dos la más baja.

En el caso de igualdad de manos entre tú y tu oíca, ganará la de mayor puntuación de los dos.

Cuando elega a la adversaria le distribuirá inicialmente el rufón y el pynto (King o Lady). A continuación aparecerá la adversaria y comenzará el juego. **TERMINOS:**

Bot: En caso de que oíca tenga una buena carta, quiere tener la parte.

- Say: Necesita una jugada concreta y toma una postura específica.

- Drop: Tus cartas no le ofrecen ninguna expectativa de ganar y te das de antemano por vencido.

- Call: Quieres ver las cartas de tu adversaria, entonces las jugadas quedan cubiertas.

- Raise: Después de Bot (para tener mejores cartas que te advierten por lo que quieres aumentar la apuesta).

(NIENTO Y A POR TODAS)

La versión para PC de este programa no tiene nada que envidiar a la de AMIGA o AMIGA, Playhouse está diseñado para tarjeta VGA. Con un simple "copy" se puede instalar en cualquier disco duro. No tiene un alto nivel de juego considerando un póker así regular, así póker es posible ver todas las partidas.

Antonio Pérez



EL REY DEL AJEDREZ

COLOSSUS 4 CHESS



CDS Software LTD

AHORA EN MSX
al precio de
1.500 pts.

Disponible también en
cassette Commodore
cassette Spectrum
disco Amstrad
y PCII

Seama Software
EL MEJOR

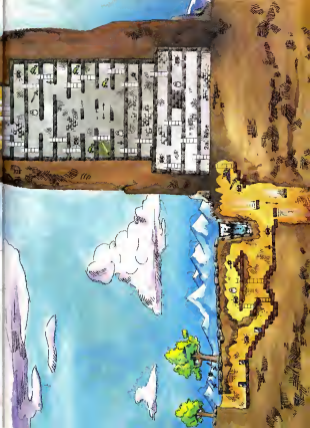
VEN A VENTARME O AMARME EN ESTE CUPÓN A KOUARE SHOP FRANCISCO EN BAZZERRA 13 06000 BAZZERA TEL. 094 75 83

TIPO DE
APLICACIÓN
FECHA DE
CÓDIGO

DESTINO
TEL.

CIUDAD
PROVINCIA
CÓDIGO
NOMBRE DE LA EMPRESA
CÓDIGO DE BARRAS





JUGANDO A LO GRANDE

BEYOND THE ICE PALACE

MUCHO ELITE GINTA 875 pts.

Chaperone: Anarcid



Mañana del Palacio de Hielo y hacia el Norte existe una tierra mítica donde viven estatuas vivientes, duendes y espíritus, dioses y diablos.

Poco tiempo en estos terrenos se ha producido un desequilibrio entre las Fuerzas del Mal y las del Bien, las Fuerzas del Mal encabezadas por Lucifer, han destruido las casas y los vitales de los habitantes así como la naturaleza del país.

Debido a esto, una noche de las pocas que los diablos dejan tranquilos, se celebra una reunión entre los ancianos de las aldeas y los pequeños sabios de los bosques. Entre todos decidieron elegir una persona que devolviera el equilibrio a esas tierras, para ello bendecirán una noche sin grado y la lanzaron al aire, aquellos que la encontraran se verían implicados en una gran aventura ¿quién será nuestro héroe?

Una vez encontrado la ficha nos acercaremos al domador de donde supuestamente han venido así a los espíritus malignos, antes de entrar en una gran batalla que se ve desde allí nos aparecen visiones de valor, fuerza y voluntad para vencer al enemigo, así como de una de las heces más que encontramos a la entrada de la caverna, y que son:

- CUCHILLO: Cuchillo sea el

como menos eficaz en esta primera fase.

- MAZA: Sure un gran aliado a la hora de destruir muros.

- ESPADA: Maza muy depresa y con ataques a los enemigos grandes.

Una vez examinadas las armas, creamos conveniente coger la maza a Hércules de una vez en la guía, ya desde nuestra entrada empezamos los problemas. Una Landlord de enormes vampiros nos ataca conseguimos dos hechizos de ellos, pero nos obligó a tener el control un muro que destruyeron con rapidez antes de que vieran más vampiros.



pero ¿qué pasó después de él mirar el muro, aparecen ante nosotros unos enormes zombies que nos lanzan flechas sin piedad; debido a la gran dificultad nos vemos obligados a irnos a un lado de los dos capitanes de la batalla que llevamos con nosotros, aunque en el transcurso del juego, nos encontramos más cosas

nos dedicamos a algunos enemigos y destruyamos a otros, pero son limitados con lo que tendremos que utilizarlos solo en los momentos precisos.

Continuamos por el paisaje hacia adelante y nos aparecerá uno de los castillos de los hechiceros que también depresa y con bastante demora, por lo que hay que tener cuidado después— ¡ya no es cuento más que si no no tiene sentido el juego!

Verán que no es nada fácil y que necesitan bastantes cosas de habilidad y tener lista y eso es un buen mundo de juego o del Hércules, si los apañan mejor, aunque de vez a cuando un pequeño para pagar el primer nivel tendrán que venir alidragón que guarda la caverna; or recomendarlos vencerle con la espada y con algún espíritu si aún os quedan.

En el segundo nivel, nuestra misión solo destruir a una araña

rona que se distingue de las demás por su color. También es recomendable la espada y el escudo, aunque a conseguirlos con tanta facilidad como en la mayoría de las otras.

En el tercer nivel tendremos que destruir a la hija del castillo de hielo, que es la causante de todo este desastre, para ello es recomendable lo mismo que en el segundo nivel. Por los niveles mencionados esta casi acabada, lo que viene después... así que volver a el Joystick.

ENRIQUE S. HILARA

FICHA AMSTRAD:

Quié podemos decir de este juego de la casa Elite que cada vez saca mejores y más interesantes programas. En esta ocasión podemos decir que ha hecho casi una segunda parte del Ghost Crabón, pero esto es mucho mejor en todo. La concepción del juego es muy buena, los gráficos sorprenden, así como la música, sonido, presentación, etc. Podemos calificarlo de mega juego, pero como la puntuación sólo llega a muy buenos lo tenemos que dejar así, y eso si la presentación es estupenda. Merece la pena verlo aunque no merece tanto la compra para que se cargue, que es casi lo mismo que hacer el juego un carga!

En definitiva un juego de los que hay que recordar y tener en la vitrina del honor.



FICHA TÉCNICA COMMODORE 64

REYONDO al Palacio del Hielo es el último juego que ha sacado la casa ELITE para Commodore 64. En Commodore lo que más destaca es la música. Otra cosa que hay que destacar es que podremos jugar tanto con música como con teclado. Esto es algo que se echaba de menos en los últimos juegos de Commodore.



Los gráficos dejan un poco que desear. Pero podemos decir que es un gran juego.

Antonio Pérez

AMSTRAD SPECTRUM

En el país de Nebulus están ocurriendo cosas muy extrañas, al quien en su habitación ha construido torres de cristal en el mar, nuestra misión será destruirlos con ayuda de nuestro más guárdamo MK-7, así pues, paciencia y buena suerte.

Los usuarios de los ordenadores Amstrad, después de mucho esperar, al fin pueden disponer también de un juego que hizo furor en los usuarios de Spectrum, por que no decirlo, en esta ocasión la consención ha aprovechado al máximo los recursos de nuestro Amstrad con



NEBULUS



lo que la versión de Spectrum, esto se debe a que la consención está en modo 0. El momento es estupendo, así como la presentación de giro de la torra, en definitiva un juego muy bueno.

Para jugarlos es preciso un ordenador, que es bastante rotundamente las cosas.

ENRIQUE S. HILARA



En el planeta Gironah sucedió un cataclismo y fue después de este suceso, cuando los dinosaurios se apoderaron del planeta, destuyeron a todos los mamíferos y humanos, pero Vaxen los abarcó hasta convertirse en una raza y creó con los animales zombis, que le otorgaron poderes mágicos, talés como transformar en agua y luchar con cualquier criatura por muy grande que ésta sea. Ayudado con su amigo magico, será valiente y docto en completar todos los niveles del planeta ¿podrá escapar de su mundo?

Para jugar este juego, tendremos que cargar nuestros por sí mismos, lo cual siempre es de agradecer ya que no nos hace ninguna falta un código de acceso a ellas.

**DISTRIBUIDOR: ONCE
CASA: MARTECH
FORMATO: ONDA
875 pts.**

Amstrad Spectrum Commodore

FICHA AMSTRAD:

En esta ocasión, volveremos a tener en nuestras manos un juego con un control hace la derecha, unos gráficos muy bien hechos, lo mismo en colorido que en la figura propiamente dicha, realizados en modo D para aprovechar al máximo los colores, el movimiento es bueno, pero quizá le falta algo más de reflejos al dar la vuelta a la figura.

Cabe plantearse muy profundamente, si los tres cargos son lo mismo o son en verdad diferentes, ya que la semejanza entre ellos es enorme, no así la dificultad.



ENRIQUE S. HILARA

MAPAVIXEN

VIXEN - I



Nivel Zorro

VIXEN - II



Energía Zorro

Totem

Agua

José Luis Gómez
Sánchez López

SPECTRUM

10 RPM 441040
20 RPM 441040 PEREZ
30 RPM 441040 ERNÓF 417040
40 RPM 441040 PAPER 01 174 0
50 RPM 240018 441040 744040
60 RPM 441040 744040 441040
70 RPM 441040 441040 441040

441040,0 VIXEN INFINITO

10 RPM 441040 441040
20 RPM 441040
30 RPM 441040 PEREZ 0
40 RPM 441040
50 RPM 441040 441040 441040
60 RPM 441040 441040 441040
70 RPM 441040 441040 441040
80 RPM 441040 441040 441040
90 RPM 441040 441040 441040
100 RPM 441040 441040 441040
110 RPM 441040 441040 441040
120 RPM 441040 441040 441040
130 RPM 441040 441040 441040
140 RPM 441040 441040 441040
150 RPM 441040 441040 441040
160 RPM 441040 441040 441040
170 RPM 441040 441040 441040
180 RPM 441040 441040 441040
190 RPM 441040 441040 441040
200 RPM 441040 441040 441040
210 RPM 441040 441040 441040
220 RPM 441040 441040 441040
230 RPM 441040 441040 441040
240 RPM 441040 441040 441040
250 RPM 441040 441040 441040
260 RPM 441040 441040 441040
270 RPM 441040 441040 441040
280 RPM 441040 441040 441040
290 RPM 441040 441040 441040
300 RPM 441040 441040 441040
310 RPM 441040 441040 441040
320 RPM 441040 441040 441040
330 RPM 441040 441040 441040
340 RPM 441040 441040 441040
350 RPM 441040 441040 441040
360 RPM 441040 441040 441040
370 RPM 441040 441040 441040
380 RPM 441040 441040 441040
390 RPM 441040 441040 441040
400 RPM 441040 441040 441040
410 RPM 441040 441040 441040
420 RPM 441040 441040 441040
430 RPM 441040 441040 441040
440 RPM 441040 441040 441040
450 RPM 441040 441040 441040
460 RPM 441040 441040 441040
470 RPM 441040 441040 441040
480 RPM 441040 441040 441040
490 RPM 441040 441040 441040
500 RPM 441040 441040 441040
510 RPM 441040 441040 441040
520 RPM 441040 441040 441040
530 RPM 441040 441040 441040
540 RPM 441040 441040 441040
550 RPM 441040 441040 441040
560 RPM 441040 441040 441040
570 RPM 441040 441040 441040
580 RPM 441040 441040 441040
590 RPM 441040 441040 441040
600 RPM 441040 441040 441040
610 RPM 441040 441040 441040
620 RPM 441040 441040 441040
630 RPM 441040 441040 441040
640 RPM 441040 441040 441040
650 RPM 441040 441040 441040
660 RPM 441040 441040 441040
670 RPM 441040 441040 441040
680 RPM 441040 441040 441040
690 RPM 441040 441040 441040
700 RPM 441040 441040 441040
710 RPM 441040 441040 441040
720 RPM 441040 441040 441040
730 RPM 441040 441040 441040
740 RPM 441040 441040 441040
750 RPM 441040 441040 441040
760 RPM 441040 441040 441040
770 RPM 441040 441040 441040
780 RPM 441040 441040 441040
790 RPM 441040 441040 441040
800 RPM 441040 441040 441040
810 RPM 441040 441040 441040
820 RPM 441040 441040 441040
830 RPM 441040 441040 441040
840 RPM 441040 441040 441040
850 RPM 441040 441040 441040
860 RPM 441040 441040 441040
870 RPM 441040 441040 441040
880 RPM 441040 441040 441040
890 RPM 441040 441040 441040
900 RPM 441040 441040 441040
910 RPM 441040 441040 441040
920 RPM 441040 441040 441040
930 RPM 441040 441040 441040
940 RPM 441040 441040 441040
950 RPM 441040 441040 441040
960 RPM 441040 441040 441040
970 RPM 441040 441040 441040
980 RPM 441040 441040 441040
990 RPM 441040 441040 441040
1000 RPM 441040 441040 441040

MSX

THE CHESS GAME

Distribuidor: MCM software.
Formato: Disco.



Las piezas de ajedrez están a la espera de sus movimientos. Con este ajedrez diseñado de forma tridimensional, podrá jugar partidas tan reales como la vida misma. Aparte las habilidades del ordenador a sus propias necesidades y aproveche de las numerosas posibilidades especiales, como guardar y cargar las partidas favoritas y la posibilidad de

eliminar los movimientos erróneos.

En el menú principal aparecen las siguientes opciones: 1 - play, 2 - set up, 3 - load.

Si en algún momento ves la imposibilidad de salir algo de una y a parte, podrás pedir ayuda al propio ordenador. Este juego de ajedrez es uno de los mejores existentes en el mercado actual.

DAIVA

Distribuidor: T & S
SOFT
Formato: Disco.



DAIVA es un programa inventado en el futuro. Su esencia principal es la estrategia, donde los algoritmos de los movimientos de las piezas deben estar hechos de una forma que sea difícil de superar. Este juego de ajedrez tiene una forma curiosa.

Destaca el diseño técnico que tiene el programa, en cuanto a gráficos y al comentario de los movimientos. DAIVA es un programa de ajedrez con un nivel avanzado para



con el propio juego. © Distribuidores



FINAL COUNTDOWN



Distribuidor: MCM software.
Formato: Disco

FINAL COUNTDOWN es un programa de reciente aparición en MCM. En esta ocasión nos trae un juego de aventuras a tres bandas en el Pentágono, con un mundo que incluye un mundo de aventuras y un mundo de aventuras. Este juego de aventuras es uno de los mejores existentes en el mercado actual.

© Distribuidores
© Distribuidores
© Distribuidores

Final Countdown (el título de la obra) sigue de cerca al mundo de los algoritmos de los movimientos de las piezas. Este juego de ajedrez tiene una forma curiosa.

DAIVA es un programa inventado en el futuro. Su esencia principal es la estrategia, donde los algoritmos de los movimientos de las piezas deben estar hechos de una forma que sea difícil de superar.

DAIVA es un programa inventado en el futuro. Su esencia principal es la estrategia, donde los algoritmos de los movimientos de las piezas deben estar hechos de una forma que sea difícil de superar.

DAIVA es un programa inventado en el futuro. Su esencia principal es la estrategia, donde los algoritmos de los movimientos de las piezas deben estar hechos de una forma que sea difícil de superar.

DAIVA es un programa inventado en el futuro. Su esencia principal es la estrategia, donde los algoritmos de los movimientos de las piezas deben estar hechos de una forma que sea difícil de superar.



ESPI

DEEP FOREST

Distribuidor:
SERMA software.
Formato: Cartucho.

KARIN, tal vez una casa desconocida entre los usuarios de ordenadores MSX ha lanzado recientemente en el mercado Neón varios programas en cartucho para MSX-1 y MSX2. SERMA es la encargada de distribuir estos cartuchos en España.

DEEP FOREST (El Bosque Profundo) es uno de los cartuchos de la mencionada casa, en él creamos el personaje del torcido que debe resaltar a la primera de las garras del mallo.

El programa en sí no está mal, aunque en continuo algunas partes, una de las más importantes es que todo el

texto está en japonés para solucionar en el interior de la caja del cartucho se encuentran las traducciones del mismo lo que hace que estemos más pendientes de la hoja que del propio juego.

ARMAMENTO

- 1 - Removes (cuchillo): un arma te da el uso al comienzo.
- 2 - Long knives (cuchillo largo): más poderosos.
- 3 - Swords (espadas) podras luchar cuerpo a cuerpo.
- 4 - Shields (escudo) luego abranco.
- 5 - The shot (disparat): bolla de hierro.

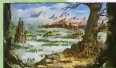
OBJETOS:

- 1 - Potion permite curar poder.
- 2 - Botas permite el salto.
- 3 - Metal permite gran resistencia.
- 4 - Eveng, como es lógico la fuerza de ataque aumenta, pero la potencia disminuye gradualmente.

CONSEJO:

Habla con la princesa tantas veces como te sea posible, puede que te de algunas pistas.

A parte de algunas pistas existentes en este programa damos que tiene muchos escondidos y maravillosos de intento sorpresa por doquier.



ESPECIAL
MSX-2
FRANCIANO PABE

BASTARD

Distribuidor:
SERMA software.
Formato: Disco.

Si ves BASTARD es uno de esos pocos juegos que no necesitan comentario ya que en el mercado hay desde pequeños. Como es lógico, naturalmente los juegos que sirven de soporte de estabilidad de desarrollo en absoluto

Para dar una idea más clara, diré que se juega un poco al tamaño juego Gladiator, en el que se trata de estar vivo como punto y final. Como algunos jugadores que algunos de los juegos lo que da un gran número de juego.



GARYUO KING:

Distribuidor:
SERMA Software.
Formato: Cartucho.

Este magoan, da pone de 7 niveles que deberemos ir pasando según nuestra habilidad y forma física. Tu misión consistirá en lograr la paz en tu pueblo, pero para ello deberás matar al sumo rey de las fuerzas del mal, el Rey Dragón. Para ello dispone de varias ayudas adicionales.

- 1.- La espada dispone continuamente y permite saltar mayonesas de distancia.
- 2.- Un atarico dota de las acciones del enemigo.
- 3.- Interrogarle su mente el poder.
- 4.- 1 up aumenta en uno.
- 5.- Popover: recupera la potencia perdida.
- 6.- Interrogarle muestra como derrotar a los enemigos.
- 7.- Pesamine pedris ver el jefe.



8.- Hechizo el crecer unido caracteres en grande aparecerá el dragón.

9.- Verano no necesita explicación.

GARYUON KING dispone de unos gráficos muy vistosos y un nivel educativo muy grande, ya que es otro de la saga de Neighborhood programs que tuvo gran éxito entre todos los usuarios de ordenadores MSX. En definitiva un gran juego para los entusiastas de aventuras complicadas y difíciles de acabar.



SUPER TRITORN

Distribuidor:
SERMA Software.
Formato: Cartucho.

Programa magoan muy divertido a los años de edad. Se puede jugar a pelear con el enemigo. Tu misión es derrotar al gran jefe del mundo con todo el poder.

OBJETOS:

- 1.- Evitar los ataques que le causan los huesos rotos al enemigo.
- 2.- Controlar el nivel de vida.

- 3.- Que esta cosa le puede hacer el ataque en.
- 4.- Lleve pedris para matar a los enemigos.
- 5.- Espada aumenta la fuerza para atacar.
- 6.- Escudo aumenta la defensa.
- 7.- Libro predice el nivel de experiencia.
- 8.- Anillo que le permite ver los datos del enemigo.
- 9.- Escudo 2 protege más fuerte.
- 10.- Torron, se utiliza para la experiencia.

11.- Evitar los ataques que le causan los huesos rotos al enemigo.

12.- Como es la acción real que se llevará a cabo.

Como destacar en este juego la posibilidad de para esto debemos usar los botones "F1" y "F2". Para obtener el premio pulsa la tecla "ESC".



CRAFT

Distribuidor:
Formato:
Formato:



1942

ELITE
Formato: Disco.

Puedo podernos decir de 1942, ya que es un juego de cartas elaborado por James Montague, con el que se ha hecho la conexión a pesar de que la edición data del quinquenio.

1942 se convirtió en una referencia a la vez una para MEXA y la otra para los de la segunda generación de entomocoleccionistas.



TOM & XUNK:

Formato: En línea / Disco.



Porque juegas exitosamente para MEXA están desarrollados en tres de sus versiones, en cada caso diferentes diseños por varias pantallas tridimensionales donde encontramos el papel de un chico latino que deberá unirse con todo lo que sea. Los gráficos aunque no son ninguna maravilla, son muy detallados ya que nos podemos encontrar desde una pupa de hormiga hasta un pequeño lelelelele.



- 1- Pulsa la tecla de espacio F1
- 2- Pulsa la tecla HOME
- 3- Elige la opción 4
- 4- Pulsa Enter
- 5- Espera a la tecla del botón

FIREBIRD



Del vec era dice el programa de los de los MEXA para el momento de el juego en el juego que se debe jugar a través de una pantalla de colores con imágenes de aves que se van apareando. El juego se divide en varias partes que se van jugando a través de una pantalla de colores con imágenes de aves que se van apareando.

CLAVES:
1- LOVE
2- LOVE
3- LOVE

FURBO conseguirá el premio si logra capturar a los monstruos.

LEONTOBOREA (algunas veces una bobada, con una clave accidental al final del juego de vuelta).

NOTA
Para introducir este código debes estar en el menú de inicio.

Después de la pantalla de la opción del menú de inicio se debe pulsar la tecla de espacio para ir al menú de inicio.



QUIZÁ, TODOS HEMOS TENIDO
UNA EXISTENCIA ANTERIOR.
¿UNA VIDA HORRIBLE?

NO JUEGUES CON «FRIGHT MARE»
¡¡NO VOLVERÁS A DORMIR!!

THE
ULTIMATE
D.E. MARE





Frightmare



SOFTWARE SOFTWARE

LA PANTALLA DEL AMSTRAD (I)



El bote del AMSTRAD es uno de los más complicados en lo que se refiere al manejo de la pantalla.

Sin embargo en el manual apenas se hace referencia a la organización en sí de la misma.

Esto es el problema más el que se encuentran aquellos que quieren adelantarse en la programación en código máquina maneja más sprites o, bregando más que quien concibe un poco mejor su ordenador.

En el siguiente artículo intentaremos aclarar un poco las ideas sobre todo esto. Esperamos que sirva, tanto al más profano como al más entendido en la materia.

Empezamos por una descripción general:

Como ya sabrás, existen tres modos de pantalla numerados del 0 al 2, en el modo 0 (degenerado de 16 colores) pero hay muy poca resolución; en el modo 1 los colores disponibles se reducen a 4 mientras que la resolución aumenta, y por último en el modo 2 solo disponemos de 2 colores, pero la resolución es

máxima. El por qué de todo esto lo veremos un poco más adelante. Ahora aclararé, para quien no sepa, qué es eso de la resolución.

Imagino que conocerás la orden `PLOT X, Y`. Pues bien, estos puntos son la misma área de la pantalla que se puede controlar de manera individual, y están directamente relacionados con la resolución: cuanto más pequeños sean mejor será la resolución, ya que en la pantalla entrará más píxeles y por tanto los gráficos que con ellos se construyan podrán tener más detalle.

Ajá, cuanto más resolución tenga una pantalla, mayores gráficos podrá mostrar en la misma.

Pasemos a otro punto. Como podrás ver en el gráfico adjunto la memoria del AMSTRAD (en el caso del 6128), el primer bloque de memoria se divide en tres tercios.

La pantalla ocupa el tercer tercio completo desde la dirección `8C000` hasta la `8FFFF`. Sin em-

bargo estas direcciones no son fijas, sino que la pantalla puede ubicarse en otras zonas de la memoria. En teoría estas zonas pueden ser cualquier área de 16 Kbytes que comienza en un múltiplo de `84000`.

No obstante, en la práctica la elección queda reducida a los bloques `4000 7FFF` o `C000 FFFF`, ya que los otros bloques posibles se solapan con el espacio de trabajo y al área `POST`. Normalmente lo mejor es elegirlo donde está.

Ahora que sabemos dónde se está, veámoslo como se organiza. Tienes el siguiente programa:

```
SPRCH0,0,SPCH0+4*PRF  
SPRCH0,0,SPCH0+8*PRF  
SPRCH0,0,SPCH0+12*PRF
```

Después de ejecutarlo, la pantalla se llenará de líneas amarillas de arriba a abajo y de izquierda a derecha. Si te fijas bien verás cómo lo que sucede es que se llena la primera línea de la primera fila de caracteres, después la primera línea de la segunda fila de caracteres, y así sucesivamente hasta el

carácter 25. Después en pasa a llenarse la segunda línea de la primera fila de caracteres, la segunda línea de la primera fila de caracteres, etc. hasta que la pantalla se queda por completo amarilla.

De todo esto podemos deducir dos cosas: la primera es que hay una relación directa entre los bytes que hay en la zona de memoria de pantalla y lo que aparece en la misma.

Y la segunda es que esta memoria de pantalla se distribuye en 8 bloques, cada uno de los cuales afecta a una línea determinada de los caracteres de la pantalla: esto es, el primer bloque afecta a la primera línea, el segundo a la segunda, etc. Y como la zona de memoria ocupa en total `16384 bytes`, cada uno de estos bloques ocupará directamente

$16384 \text{ bytes} \div 8 = 2048 \text{ bytes} = 2 \text{ Kbytes}$ y por tanto, cada línea ocupa 80 bytes de la memoria.

En total tendremos 25 caracteres a 8 líneas por



FIGURA 6

Y con esto se acaba la parte "teórica" del artículo. En la segunda parte daremos una serie de niños y niñas a la ROM que os serán de mucha utilidad a la hora de hacer vuestros propios programas.

Hasta el mes que viene.

A. G. CHICO



ULTRA SOUND

UTILIDADES AMSTRAD

No, no es un juego sobre niños, sino una utilidad para la Amstrad CPC. Consiste en cuatro opciones bien diferenciadas, y relacionadas con la música y la digitalización.

ULTRA SOUND:

Es la utilidad principal de la utilidad, la que da el nombre a ésta. Se encarga de digitalizar la música proveniente de un cassette, de tal forma que podremos ver en la pantalla la gráfica sonora del fragmento de música digitalizado; se puede retocar, borrar, mover y hacer clic con otros, así como aumentar el volumen y su velocidad de audición, para luego poder grabarlo en un fichero binario que podremos ejecutar desde cualquier programa que tengamos realizado por nosotros.

MAGIC SOUND:

El "truco mágico", quién no ha notado alguna vez con que nuestro ordenador nos respondería pero sólomente y haciendo como nosotros?

El ordenador mediante frases que nosotros le hacemos previamente escritas, y varando la veloci-

dad y volumen de estas, nos dará la frase hablada.

Qué tal si nos paga que podamos encontrar con esta opción, así que los errores del programa con errores, y habrá algunas palabras que no serán ejecutables correctamente, pero no podemos pedir todo.

SYNTHESOF:

"Sintetizador de software", nos permitirá crear nuestros propios sonidos y melodías, ya que tiene la posibilidad de cambiar el tono, volumen, octava y demás cosas de un sintetizador. Pero sólo si para manejarlo tenemos que dominar un poco la música instrumental.

SOUNDSOF:

Con esta opción podremos crear nuestro propio música, utilizando los parámetros del Amstrad, bien variando la velocidad de volumen, la de tono, modificando los gráficos de notas, etc.

En esta opción podremos crear, nuestra propia música, utilizando los parámetros del Amstrad, bien variando la velocidad de volumen, la de tono, modificando los gráficos de notas, etc.

En esta opción conviene saber música y saberse tocar un poco la teoría de música con el Amstrad.

En conjunto es una buena utilidad, con las dos primeras opciones de fácil manejo la tercera de mediana, y la cuarta ya algo más elevada en dificultad pero con el tiempo ya aprenderemos a sacarles el máximo provecho.

Esta utilidad la podéis pedir a:

BERN SOFTWARE
2 4 Oxford Road
MANCHESTER M13 9QE
Tel: 091 - 228-1831



ENRIQUE S. MLARA

ATARI VUELVE A NACER

Después del largo que sufrió Atari hace algún tiempo, parece ser que en este momento después uno de los gigantes del software a nivel mundial, reconocemos que Atari fue uno de las primeras firmas en hacer software para máquinas de video.

En esta ocasión presento dos ordenadores de gran potencia, el Atari 520 ST FM y el Atari ST 1040, dos máquinas que están dando mucho que hablar desde hace algunos meses.

El Atari está basado en el microprocesador MC68020 creado por la conocida empresa Motorola. El ST posee una 312 colores distintos en tres modalidades de resolución gráfica, una pantalla de 60 centímetros, una cámara necesaria y una gran cantidad de periféricos, que no lo pueden olvidar, pero ello hace del ST uno de los ordenadores más interesantes del mercado actual.

El MC 68020 posee compatibilidad con sistema JE bus y como sistema JE bus con una frecuencia de reloj de 8 MHz. Los modelos de resolución del ST son tres, la primera desde 640x480 pixels en monocroma, la segunda 1280x1024 y con 16 colores, y la tercera 640x480 con sólo cuatro colores, todas estas resoluciones llevan una paleta de 512 colores.

CONEXIONES:

- Puerto RS 232 Serie para módem.
- Puerto Inicial. Puerto para impresora.
- Puerto para disco duro (opcional) de transferencia DMA de 10 megabits por segundo.
- Puerto para disco flexible (o clave controlador).
- Puerto para TV.
- Puerto para monitor (RGB), monocroma, sólo compuesto y audio.
- Puerto para conexión con (128 kb).



- Puerta para compatibilidad de monitor.

SONIDO:

El YMI 1040 de Yamaha es el encargado del puerto de salida paralelo y del generador de sonido, éste posee tres voces desde 30 Hz hasta valores por encima del registro audible.

Aparte de todos estos atributos, lo más interesante de este aparato es la posibilidad de conectar a otros ordenadores, por ejemplo a un PC, tanto ya fácilmente debido a varios programas que transforman el ATARI en un sistema PC, como es lógico tanto que, problemas y uno de ellos es la lentitud a la hora de cargar programas.

En cuanto al software disponible, existe una gran cantidad de éllos, basta el ejemplo de España, los datos comerciales están constantemente actualizados en Atari, tal como MAD MIX GAME de Tigo Soft, Demos, etc., debido a ello los usuarios de estos ordenadores se encuentran acompañados, mientras otros de igual o mayor potencia en el mercado, se encuentran cara a dar voces y resistencias a punto a el software europeo.

Tal vez uno de los objetivos que han perseguido sus creadores sea el convertir al Atari en algo más que un simple ordenador, y transformarlo en una máquina capaz de competir con a larga distancias con la salida MIDI que posee o bien con el Modem, para ello han buscado recientemente un juego llamado MIDI Move que ya he mencionado al ser un juego con el software, para hasta 16 personas a la vez, toda vía telefónica o mediante a la salida MIDI.

Francisco José del Pino

SYNTAX ERROR

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMATICA

PARA RECIBIR CON SEGURIDAD Y PERIODICAMENTE ESTA REVISTA, REVUETE RELENANDO EL BOLETIN DE SUSCRIPCION ADJUNTA. SIENDO UNA REVISTA ESPECIALIZADA, SIEMPRE PUERES ENCONTRAR EN ELLA UNA INFORMACION, UNA IDEA O CONSEJO QUE TE AYUDARAN A DISFRUTAR AL MAXIMO DE TU ORDENADOR

DESEO SUSCRIBIRME A LOS 12 NUMEROS ANUALES DE SYNTAX ERROR POR SOLO 2.500 PTS., A PARTIR DEL N.º

NOMBRE Y APELLIDOS
DOMICILIO
CODIGO POSTAL CIUDAD (.....)
FECHA TELE. (.....)

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:

- POR GIRO POSTAL N.º
- POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO.
- CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL 1.º EJEMPLAR, MAS GASTOS DE ENVIO.

A REMITIR A SYNTAX ERROR, C/ ROSARIO PINO, 6 - 11.º C - 28020 MADRID

TRIBUNA ABIERTA



21 2007 17:00:00 10
 22 2007 17:00:00 1000000
 23 2007 17:00:00 1000000
 24 2007 17:00:00 1000000
 25 2007 17:00:00 1000000
 26 2007 17:00:00 1000000
 27 2007 17:00:00 1000000
 28 2007 17:00:00 1000000
 29 2007 17:00:00 1000000
 30 2007 17:00:00 1000000
 31 2007 17:00:00 1000000
 32 2007 17:00:00 1000000
 33 2007 17:00:00 1000000
 34 2007 17:00:00 1000000
 35 2007 17:00:00 1000000
 36 2007 17:00:00 1000000
 37 2007 17:00:00 1000000
 38 2007 17:00:00 1000000
 39 2007 17:00:00 1000000
 40 2007 17:00:00 1000000

41 2007 17:00:00 1000000
 42 2007 17:00:00 1000000
 43 2007 17:00:00 1000000
 44 2007 17:00:00 1000000
 45 2007 17:00:00 1000000
 46 2007 17:00:00 1000000
 47 2007 17:00:00 1000000
 48 2007 17:00:00 1000000
 49 2007 17:00:00 1000000
 50 2007 17:00:00 1000000
 51 2007 17:00:00 1000000
 52 2007 17:00:00 1000000
 53 2007 17:00:00 1000000
 54 2007 17:00:00 1000000
 55 2007 17:00:00 1000000
 56 2007 17:00:00 1000000
 57 2007 17:00:00 1000000
 58 2007 17:00:00 1000000
 59 2007 17:00:00 1000000
 60 2007 17:00:00 1000000

61 2007 17:00:00 1000000
 62 2007 17:00:00 1000000
 63 2007 17:00:00 1000000
 64 2007 17:00:00 1000000
 65 2007 17:00:00 1000000
 66 2007 17:00:00 1000000
 67 2007 17:00:00 1000000
 68 2007 17:00:00 1000000
 69 2007 17:00:00 1000000
 70 2007 17:00:00 1000000
 71 2007 17:00:00 1000000
 72 2007 17:00:00 1000000
 73 2007 17:00:00 1000000
 74 2007 17:00:00 1000000
 75 2007 17:00:00 1000000
 76 2007 17:00:00 1000000
 77 2007 17:00:00 1000000
 78 2007 17:00:00 1000000
 79 2007 17:00:00 1000000
 80 2007 17:00:00 1000000



ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTER



MISSIONS



ROBERT M. LOPEZ



EIDOS

EIDOS SOFTWARE DIVISION
Box 6 - 24513 Madrid
Spain 914 94 24 - 911 94 26
Telex: 22090 EIDOS E
Fax: 914 24 26





POR
JUAN LUCAS

MICHAEL JACKSON,

CON "EFECTOS DE DESAPARICIÓN", STRIPTEASE
Y EL MOONWALK DE "BILLIE JEAN"



Hablas de un show de Michael Jackson es, por su puesto, algo más, mucho más que lo acostumbrado masal.

En todos los sentidos.

Porque con Michael Jackson siempre llega el escándalo. Y desde luego, la polémica.

El show, en el fondo, resume la paradoja personal de él. (Preguntas en su autobiografía se dice nada de su actividad sexual [he de un bardo ni de otro] en su show hace continuas alusiones de llevar la mano a sus honorables partes en caso que sus fans agradecer con un grito de entusiasmo colectivo).

A él, espíritu íntimo, Peter Pan perseguido, le atraen la mujer. Ha que, cómo hicieron hace que afica Earth Wind and Fire, hace un efecto de atracción y desaparición disfrazado por Floy and Siedrick, habitantes en los Vegas. Ellos lo hacen con confianza, ahora recién sorprende o al menos de Michael sino con el poder Jacko como lo hacen sus íntimos.

Y hay también efectos de striptease, tipo cabaret, por aquellos de las sombras chinescas.

Espectacular escenario de 20 metros de profundidad, 60 metros de largo, 450 personas empleadas de las cuáles 100 son del propio equipo del artista que, además de llevar correa a su morala y serpiente incluso en paños de hoteles, ¡eh! descal, también ha elegido algo que no tiene nada que ver con seguridad de otros di vos glampes cortu-queiras tener una mesa de ping pong, juegos de vídeo y un baby stool.

Además, de sus 'cur diestros de singer', un médico, un masajista, manicuro-pedicuro, sastre, dos secretarias como un mayordomo, un contable, especialista de garganta y también de vitaminas ya que, aunque parece inocuo, Michael no es fuerte, tiene una constitución débil.

Claro que por eso mismo resulta más melancólico su intento de ballet sobre el escenario moonwalk que en "Billie Jean"

siempre sus cosas más otras inapropiadamente.

Porque eso no lo pudo negar nadie: "Billie Jean" es una admirable obra nuestra personalmente, una de las 5 mejores canciones americanas de esta década algo insoportable para la edad en que lo compuso, entonces 24 años, y más admirable aun por la sucesos de vida sexual de un artista obsesionado, como Howard Hughes, por el no contacto para así mantener el no contagio. Esto lo ha llevado a extremos delirantes, como usar banda protectora en las calles de una Roma primitiva o lo de la carrera de coquepo. O sus continuas operaciones faciales, o comprar los restos del hombre elefante.

Junto a eso, también ha hecho cosas benéficas y aunque muchos negros no toleran que renuncie a los blancos de parecer más blanco cada vez, otros le admiran y recibió el título de Doctor Honoris Causa de la United Negro College Fund.

Para Navidad, el entonces supelido "Moon

walker" donde hace de extraterrestre cosa ligera pues ET es la película que más veces ha visto y lo de su patin por los canales le viene también por el cine. Ha visto muchas veces todas las películas de Disney.

Siguiendo "Michael Jackson, la leyenda continúa" he leído de entrada las ventas de "Thriller" como el vídeo de creación Cuarta, además de como grabó "Bad", los mejores momentos desde que empezó, intercalando opiniones de Juro Fonta, Katherine Hepburn, Quincy Jones y cinco amigos de Michael.

Personalmente, lo he visto cuatro veces y aunque lo último en Roma no me gusta mucho, sí debo decir que vale la pena si no lo has visto nunca. En el momento hace algo tan especial, curioso, específico paródico, como su propia personalidad.

En agosto gira por España 5 Martells 7 Madrid, 9 Barcelona

GRAN ÉXITO DEL VÍDEO "LA LEYENDA CONTINUA" Y EN DICIEMBRE SU PELÍCULA DONDE NACE DE
EXTRATERRESTRE



BRUCE SPRINGSTEEN: CUATRO HORAS DE ROCK VITALISTA

EN CUATRO HORAS DE ROCK VITALISTA

Aquel día de noviembre de 1975 le vi a Bruce por primera vez en el Madison Square de Londres y ya entonces estaba claro: era el futuro del rock.

Pero no entró en España. Debía pasar algún momento, algún año más. Lo volvimos a ver en Los Angeles en 1978. "Badlands", todo el LP "The river" era una joya, como aquel "Born to run" de la revolución.

En abril de 1981, vino

a actuar a Barcelona... y no llegó. Tampoco volvió. Llegó su momento en España.

En agosto del 84 le vimos en New Jersey en una gira que compartía con la de Jackson. Volvimos a sentir la misma emoción cuando Bruce Springsteen en directo Llegó a Montpelier. Y ya el éxito llegó, largamente merecido antes.

"Born in the USA" aguilando su álbum más vendido, suyo y de otro.

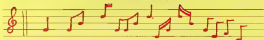
Más tranquilo, el Tjanel "el love" que da título a su gira en que por fin vino a Madrid y a Barcelona en estos 2 y 4 de agosto.

Un show tal cual, sin adornos. Bruce y su banda, la E. Street Band, sin efectos especiales. Pero la música, es caliente. Energía, vitalidad, ternura, volen en su mas pura esencia, sentido por Bruce desde que a los 13 años compró su primera guitarra eléctrica y queo similar a su otro Elvis Presley.

Conce de 4 horas, se queo, ósea, su show con todos sus datos y nos encanta que él mismo presente su especial versión de "Born to run" como su canción favorita de los supes. Totalmente de acuerdo.

En fin, si quieres sumergirte en el gran rock de hoy: Springsteen sabe lo que hace y le hará sentir el genuino calor y sonido americano.

2 y 4 de agosto, en Barcelona y Madrid.



PINK FLOYD, EL MAYOR ESPECTACULO DE UN GRUPO DE ROCK



El año pasado, en USA, Pink Floyd fueron los artistas que más espectadores por concierto de promedio lograron, por encima de muchos otros superstars.

Este año su tourista se ha extendido en Europa. En Barcelona actuaron el 20 y en Madrid el 22. Y la historia ha seguido, demostrando que Pink Floyd sigue siendo el gran

grupo de rock del mundo, por encima, efectivamente, de otros grandes del género.

Un show que ya habíamos visto en Venecia, en el marco incomparable del palacio de orniol ante los palcos, con dos shows donde abarrotaron con 170.000 espectadores de muchas edades, reflejando que Pink Floyd, ahora, gustan



más que antes y a públicos más diversos. Uno de los que los descubrió desde sus primeros singles (800 Emily Play y Arnold Layne) y su primer LP "Piper at the Gates of Dawn" en aquel histórico 1967, seis meses después del "Sgt. Pepper" de los Beatles.

Otros, descubrieron a Pink Floyd en aquel 73 con "La casa oculta de la

luna" o en el 75 con "Wish you were here". En la presentación live de ambos LP's, pudimos ya ver a Pink Floyd en plenitud de facultades ofreciendo como nadie los vídeos para ahondar más en los simbolismos de sus largos musicales. Llegó a un punto culminante en el álbum doble y gira de "The wall" como puente de los setenta y los

ochenta. Luego, "The ballad" que fue una de copción. Problemas, desajustes, deserción de Roger Waters y los tres restantes, con invitados especiales, dedicaron el voz en el 87 con el álbum "Momentary lapses of reason" y una gran americana que ahora en Europa ha confirmado una confirmando realidad según siendo grandes, gene-

ros y en directo. Ningún otro grupo hace un show tan apabullante.

Sonada cuadrifónica, taylor laser, una pantalla gigante de 3 metros de diámetro, 5 módulos luminosos, 500 empleados, 12 técnicos, 12 ambulancias, helicóptero, un fin, una pantomima excepcional que no oculta la música, gran boca, al fin y un fin, de todo el gran caos del rock teyleriano.

21 años después, si gustan más veces que nunca. Y su debut en directo en España ha sido tan asper asper cómo era de esperar y desear.

SERGIO CARRASQUINCO, CASER, PIZALLE Y CIRCELAN GAGANTE. Y LA MAGIA DE UNA APÉLICA GIRA POP A VARIAS GENERACIONES

ENTREVISTA

DUNCAN DHU, MULTIPLATINO CON SUS DOS ULTIMOS LP'S



Duncan Dhu es uno de los grupos que más arrollan en directo en la actual gira por España.

En la América hispana son cada vez más populares.

Su último LP "El giro del tiempo" va camino del triple pla-

tino y el álbum "Caracoles" ha sido apartado al doble platino.

Y quieren también triunfar en Inglaterra.

No está mal el panorama y el presente de un grupo que hace 3 años, por ejemplo, eran casi unos desconocidos para la mayoría.

LLEGAR O NO LLEGAR

A finales del 86 cuando editásteis "Cancionero", ¿pensabais que ibais a llegar tan lejos?

No, no. La verdad es que cuando se editó el disco pensamos que podíamos llegar como

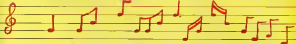
máximo al disco de oro, pero nunca pensábamos llegar a donde se llegó.

No es posible de momento hablar con los tres porque estaban de Ager y naturalmente tienen que comer, sin embargo *Mabel* se envía y se lo hace bien durante unos cinco minutos.

¿Qué supuso obtener el premio de El Gran Musical al grupo del 87?

- Pues eso fue también muy agradable porque no sólo era un reconocimiento del sector crítico. Aparte de llegar al gran público, la prensa especializada entre comillas también nos votaba y eso fue un puntazo.

¿Creeis que hacéis una música para niños bien?



- No, hacemos música para todo el mundo.

Mick ha sido muy lealísimo en su respuesta. Quéil suceso no sólo sea para un público juvenil. Lo cierto es que a sus conciertos acude un público que bien pudiera parecerse al que frecuenta los parties de un instituto aunque no sólo.

El año 1985 fue para ellos la revolución pero en el 86 llega su consagración. Su rock'n'roll no de pandereta y guitarra acústica ha trascendido nuestro país. Es una música íntima y su estilo está bastante definido y no sujeta a demasiadas variaciones.

¿Puede ya hablarle pleniando al ampliar el grupo?

- No, por ahora llevamos dos músicos en directo pero la banda somos tres personas: nada más.

¿En qué otros grupos te inspiras a la hora de componer tus canciones?

- La verdad es que me gustan muchos grupos. Me gusta Elvis, los Beatles, Gabinete Caligari, Los Flamingos... Mucha gente.

¿50.000 copias de vuestra último LP "El giro del tiempo"...

- Pues... qué le voy a decir, que estamos muy contentos.

¿Pueden seguir con vuestra compañía discográfica?

- Si grabamos con Accidentales y por ahora no hay proyecto de cambiar.

BUSCAR Y BUSCAR

Por ahora, pues, son agradecidos.

Creamos que es una virtud rara pero necesaria.

Y lo de Inglaterra...

- Por que vamos a pensar que el único camino para los

españoles es el mercado de habla hispana? Tu mismo te acuerdas de cuando los Beatles pagaron en el mundo de habla inglesa con "Rock is Back".

Y ellos lo van a intentar.

- Para empezar tenemos un punto a favor: la compañía que edita allí los discos de Jesus and Mary Chain confía en nosotros, son ellos los que nos han pedido que grabemos en inglés y eso es lo que estamos preparando, un primer, sin pausa, ante actuación y actuación.

Es su meta más deseada ahora.

- El nuevo sigue tardará. El actual tiene cuenta para esto.

Será esto, y cada vez más firmes en su camino. Dioses, Dios de Dioses! para toda España, y con ramificaciones en la América hispana... y la música y el sonido puesto en inglés.

POR JOAQUIN LUQUE

TODO EL MUNDO CANTA...

LISTA OBTENIDA DE "DAYS OF PROMISES" DE LA CÁDENA SER.

TEMA	AUTOR	CASA DISCOGRAFICA
1ª SUITE NUPCIAL	GABRIELE CALIGARI	EMI
2ª GIMME HOPE JO'ANNA	EDDY GRANT	HISPAVOX
3ª MY LOVE	JULIO IGLESIAS & STEVIE WONDER	CBS
4ª EVERYTHING'S COMING UP ROSES	BLACK	POLYGRAM
5ª HEART	PET SHOP BOYS	EMI
6ª ¿CHASÍ Y APAREZCO A TU LADO	ALEX & CHRISTINA	WTA
7ª VIDEO KILLED THE RADIO STAR	MA - BITTER	HOKUS
8ª MEDITERRANEO	LOS REBELDES	IPX
9ª LA CHICA QUE YO QUIERO	LA DECADA PRODIGIOSA	HISPAVOX
10ª ALPHABET ST.	PRINCE	WEA

CHIP POP



SINIESTRO TOTAL "ME GUSTA COMO ANDAS" (DRO)

Huel pasado ya más cuarenta años desde que en 1982 este grupo se presentara con "CUANDO SE COME AQUÍ". Desde entonces su trabajo se ha ido consolidando, siempre en una línea satírica y bien cargada de moraleja, pero que sin ninguna duda seguirá arrasando en esta su sexta producción, con temas como "CUANDO RUGE LA MARABUENTA", "PUEBLOS DEL MUNDO EXTINGUÍDOS", "ME GUSTA COMO ANDAS"

o "DETENTE PREDICADOR", con muy buena música y totalmente cargados de agilidad y dinamismo. Por supuesto no hay que olvidar el R&B que incluyen en "ME GUSTA COMO ANDAS" y "ALEGRÍA EL DÍA", este último también disponible en su primer single, queda por ser uno de los temas más polémicos. En definitiva te aconsejamos que conozcas la teoría y escuches, no te defraudará.



BARRICADA "ROJO" (POLIGRAM)

Es el quinto disco de BARRICADA, se llama ROJO, y destaca en la portada, un toro, símbolo del poder y emblema de la ganadería que lleva el principal tema que abre este LP.

Como siempre tenemos que alucinar con este grupo, nuevos rumbos, nuevas formas es imposible abarcarlo. En su discografía nunca se repiten, de hecho hay un definitivo cambio en su manera de tocar, haciendo mayor claridad, fuerza y más fuerza en sus instrumentos. BARRICADA nos lo demuestran con las canciones que presenta ahora, como "¿QUIÉN ES?" o LA NOCHE DEL CARNIVAL, donde nos hablan de la muerte coléjica, y la ma-



LUIS PASTOR "AGUAS ABRIL" (POLIGRAM)

LUIS PASTOR uno de los más altos exponentes de la música marginal española de los años 70, tras su prolongado silencio, vuelve a sorprendernos con su nuevo LP "AGUAS ABRIL", toda una obra impregnada de sensualidad, ternura y amor, todo esto acentuado por una libertad que siempre sujeta en sus folios. En esta ocasión, LUIS PASTOR se desnuda como a tema, elaborando una definición de quién hay dentro del ac-

tado y de su historia anterior, la cual le acompaña y le da profesionalmente, una ternura y una gran solidez.

Todos los temas están impregnados de su propio mundo, su orgullo, su solitud, dando forma a una ATMÓSFERA CALIENTE, que caracteriza el conjunto de este álbum y que consigue a un nivel de magnífica calidad que toca la vida jugando con esas locas giras de amor que le delatan.

saco, o TIEMPOS QUE ARDEN con un contenido musical muy conceptual para hablar de los géneros y los marginados por el círculo rosa.

Tenemos en la cara B un tema concreto sobre Agustín Baraja EL ÚLTIMO VAGÓN, historia de un anarquista muerto a palos en Carabanchel. Por último, también tenemos algo de vida más sana en ANIMAL CALIENTE sobre un sopapo cálido y suave a nivel rítmico, una segunda guitarra va haciendo etapas llegando a un clima ligeramente satírico, que nos recuerda a los musicales de este género en España, LERO, ALARMA y RAMÓNCAI.



PRINCIPALES PRINCIPALES.

Principales Principales Principales
Principales Principales Principales
Principales Principales Principales



L A S E R E N F O R M A

STATUS QUO

"A'INT COMPLAINING"

(POLIGRAM)



Una intensa carrera musical de Pop y Rock cubre la vida de la pareja de SCORPIONS más por el año 1982 y que tras un éxito y trabajado camino se ha convertido en uno de los grupos de primera fila en la discografía actual. Pues bien, de nuevo le tenemos en las páginas de actualidad con su último LP "A'INT COMPLAINING" nombre que oigo precisamente de la canción así (MUSA) y que ya se había desde su aparición como single

este mismo año y recogida por supuesto en este álbum, junto con otros magníficos temas como "WHO GETS THE LOVE", una de las canciones más fuertes de este LP. Todo esto irá acompañado de una gran gira de conciertos por el continente europeo y claro está R. Unido, como es habitual en ellos, podrá en sus 26 años de trabajo, en los estudios siempre han apoyado fuertemente sus álbumes con apretadas giras europeas

Después de haber incursionado durante 8 años (1980) y haber grabado siete álbumes, sale con diamoroso éxito, el último séptimo de Barón Rojo un grupo que ha llenado el heavy metal desde siempre y que sigue en la brecha imparable y poderosa ante todo lo que se dice moderno

Y lo mejor de todo, unas letras expresivas, humoradas con un cierto aguijón crítico que muestra a la proca de la manera más moderna.

Han aumentado notablemente los seguidores en sus composiciones musicales y además se han incluido dos nuevos instrumentos en guitarra "Carlos Cortés", el bajo y el vocalista que se unirá a la batería para que nuestros oídos se deleiten con una vibrante sonoridad

De los temas que más nos han gustado, en particular destaca "TRAFICANTE URBANA", por lo bien



BARON ROJO

"NO VA MAS" (ZAFIRO)

que nos describen Madrid y por esa razón tenemos fuerte CELIBS CONTOS, por su excelente crítica y por tener toda la tarde (aunque el fumar no sea bueno) EL GALDIADOR y DAM KAZE por su súper marcha

Otro grupo de los barones, octavo séptimo octavo año y "Targa veda al Rock and Roll"



EL PINGÜINO EN MI ASCENSOR

"EL BALNEARIO" (DRO)

EL PINGÜINO nos presenta su segunda platina, no muy bien acogido por las críticas de los rigurosos académicos del Rock sin embargo no nos cabe ninguna duda de que EL BALNEARIO será uno de los discos más vendidos este verano, ante todo por lo desenfadado de sus letras, como la de "ATRAPADOS EN EL ASCENSOR" o EL AJUZAMIENTO MARAFIOS y la pegadiza de su música.

EL PINGÜINO vuelve en este BALNEARIO una

oportunidad con temas humorísticos muy personales de algunas letras carentes de la sociedad que nos rodea, temas como LA PERESTROKA, C A M P, o el popo BALNEARIO, son seguidas de la más reciente actualidad que EL PINGÜINO nos expone desde una perfecta técnica teatral. Lo cierto es que encantará a este novicio grupo de jóvenes que pulsan entre los estudios y el Rock.

THE SMITHEREENS

"GREEN THROAT" (DRO)



Una buena sorpresa para celebrar el octavo aniversario de este grupo. Su nuevo álbum, de la mano del mismo productor, Don Dixon, recoge temas como "IF THE SUN DOESN'T SHINE" o "DEEP BLACK", suaves y melódicos y otros como "HOUSE WE USED TO LIVE IN" con mucha más fuerza y energía que forman un nuevo LP muy completo, marcado una continuación en la trayectoria de este conjunto que se lleva acordando va marcando sus éxitos, cosa que ya consiguió con su anterior trabajo "ESPECIALLY FOR YOU"

Habla, dibuja, hace animación, educa.
 Es un ordenador de oficina en casa.
 Es un estudio de video.
 Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500



El nuevo COMMODORE AMIGA 500 ofrece de lo que nunca se ha hablado de un ordenador doméstico. Se alista en su potencia y dedicación con su 850K de memoria y su vídeo, vídeo por desplazamiento de la pantalla para permitir trabajar con mayor precisión en un ordenador personal, porque realmente realiza todo posible.

Con su adaptabilidad de uso que incluye desde un ordenador de oficina en casa 3-D que permite crear sus ideas en movimiento, vídeo o los gráficos. Es un completo ordenador diseñado en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Animación de Imágenes, Hojas de Cálculo, Control de calidad y otros. Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en un formato estándar, todos programas

del mismo formato, y **se puede trabajar con un PC compatible, con programas estándar de PC.**

Convertido a un vídeo el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de vídeo doméstico. Incluye un 600 Kbytes de memoria. Como se ve en 3-D y permite otras aplicaciones.

Y para descomprimir se dispone del modelo en 3-D de los juegos de AMIGA. Se aprofundiza en la tanta calidad que los usuarios disfrutaban de jugar en los computadores de escritorio.

Si eres un aficionado a los AMIGA 500, mira y mira que todo con el AMIGA se puede hacer. Pero también con este ordenador estándar personal por un precio de distribución de COMMODORE.



Commodore

¿Eres un usuario de vídeo y un aficionado al AMIGA?
 Nombre _____
 Dirección _____
 Teléfono _____
 Ciudad _____
 Estado _____
 Cód. Postal _____
 COMMODORE S.A.
 P.O. Box 40, Torrance, CA 90503 (U.S.A.)
 Teléfono: 407-541-5000 (California)



Comer y ya ile

AMSTRAD

¿Cómo puedo conseguir una cinta de código máquina para cargarla en mi ordenador CPC664? ¿Cuál hay que hacer para que los dibujos que se hacen en BASIC salgan más deprisa?

Oscar Martínez,
Lejanes (MADRID)

Una cinta de código máquina no es difícil de encontrar en cualquier distribuidor. Sólo tendrás que preguntar por el programa DEVRAC, que incluye un desensamblador y un ensamblador, que son el GEN y el MOHS.

Los dibujos hechos en BASIC, sólo podrán salir más rápidos de dos formas: o bien que los dibujos en código máquina o que, una vez que están ya terminados, los salves en forma de pantalla y así luego sólo tendrás que cargarlos, como si fueran una pantalla y será más rápido.

Tengo un Amstrad 6128, pero no demasiada experiencia en esto de la informática y por eso quisiera que, de forma sencilla, me explicaras cómo se hacen los póker que vienen en las revistas.

Luis Tovar (MADRID)

Los póker para el Amstrad son un poco complicados de hacer. Además hay tres maneras:

- Suponiendo que el cargador está en BASIC sólo tendrás que leerlo y buscar la palabra CALL, y después de ella meter el póker que aparece en la revista, siempre que sea de ese juego y de esa versión.

- La manera más usual es que el cargador esté en código máquina, con lo cual será verdaderamente

difícil meter el póker aquí. Pero eso aparece con los cargadores, páginas así que están realizados en BASIC y que llevan ya los póker incluidos y que tú sólo tendrás que teclearlos y jugar. Como es el juego de cartas, carga el juego y cuando éste termine, ya tendrás los póker colocados.

- La tercera manera es la más cómoda, pero también la más cara. Es comprar el aparato Translope, que tiene una opción para introducir póker. Primero se cargará el juego, después sólo habrá que accionar el aparato e introducirle el póker.

Tengo un CPC 464 y quisiera saber cómo me podría hacer con un buen copión de cinta a cinta o de disco a cinta.

Martín García (SALAMANCA)

Los buenos copiones de cinta a cinta están realizados en código máquina. Aunque lo recuerdo que estos copiones sólo existen en programas desprotegidos. Este es válido tanto para los de cinta a cinta, como los de disco a cinta. Para esto último existe un programa llamado CO-COPY que funciona muy bien, pero recuerda sólo para los desprotegidos.

SPECTRUM

Por favor, quisiera saber al para hacer algún programa en código máquina hay que poner alguna cosa especial. Si es así, dígamelo.

También desearía saber cómo se subraya en el ZX Spectrum.

José Ignacio Baracola,
Tortosa (NAVARRA)

Antes de realizar cualquier programa en código máquina, lo aconsejamos que compas un ensamblador y desensamblador. Estas dos programas los podrás encontrar en cualquier distribuidor de informática.

La única forma de poder subrayar con el Spectrum, es crear un juego de caracteres subrayados. De otro modo es imposible realizarlo.

Hasta ahora, en los juegos publicados en las revistas sólo hay un héroe, o dos, sólo puedo mover un agente a mi amigo en la pantalla. Desearía que me indicases una rutina que me permitiese elegir el «agente» a mover. Por ejemplo, con un juego de ajedrez tengo varios tipos de fichas, ¿cómo he de decirle al ordenador que quiero mover la «dama» y no el caballo?

Carlos Salas (BARCELONA)

En cuanto a proporcionar una rutina en concreto, lo dejamos que entren miles de firmas para hacerlo y cada una de ellas se ajusta a una determinada necesidad que en realidad siempre acaban funcionando igual, pero unas son más rápidas que otras.

Si lo deseas en concreto a mover una serie de fichas, como por ejemplo las del ajedrez, lo dejamos que entre una forma muy correcta, pero que precisa una serie de conocimientos por parte del usuario. Consiste en mover sobre cada una de las fichas un Sprite solo. Este Sprite, a la vez que se mueve, va cambiando sus coordenadas. X tendrá cada vez un valor mayor o menor según sea el caso. Lo que debes hacer es comparar los valores, por ejemplo, si tienes un poón en una posición determinada (longitud X = 50 e Y = 150, entonces mediante un if vas comparando el valor. Si ese valor equivale al que está determinado por ti dentro del programa, entonces el valor situado en el PUT SPRITE cambia de 1 a 5 por ejemplo.

- Si este método lo parece demasiado complicado, tendrás que utilizar varias definiciones, cada una de ellas deberá llevar su valor correspondiente lo que equivale a una lentitud increíble.

PC

¡ATENCIÓN! Se quiere formar un nuevo Club de usuarios IBM PC y compatibles para desarrollar programas, ideas, juegos y lo que a vosotros se os ocurra. Para más información contactar a AP 503, C/P. 20600 EIBAR (Guzúspica). Prometemos contestar a todos en la máxima brevedad posible.

VENDO y compro programas para IBM PC y Compatibles. **MANDAD** llamar a las 10:00 a 15:00 y de las 18:30 a 23:00. Responderé a todas las cartas. Tel: (947) 414053. **JORGE LOPEZ PERAZA** C/ ARDIA de VALDES 40 410 24450 PONFERRADA (LEÓN).

Me gustaría cambiar programas de todo tipo para PCs. Especialmente de Arquitectura, Gestión y Juegos. Vendo impresora de color, compatible EPSON de 100 cps. Interesados escribir a: Javier Requero Parizo. Cardinal Cisneros 37, Eibar 49004, Zamora. Tel: (928) 525020.

AMSTRAD

CAMBIO todo disco de juegos y utilidades para CPC 6128. Sólo en disco, entre los más interesantes destacar: Desobediencia, Academia del Camión, Combat School, Cyber II, Escoba y Antonio José Games González. C/Iturrigaray 41600 Estopa (SEVILLA). **MANDAD** CARTA.

CHIP SHOP

Cambio y compra todo tipo de programas con especial interés en cinta como en disco. Interesados escribir a José Manuel Portas Mazaú. C/Teo 25, Baj. 15704 Santiago (LA CORUÑA).

Cambio o vendo discos para AMSTRAD CPC 6128, en disco. Maso las últimas novedades. También cambio utilidades.

En juegos tengo Abadía del Carmen Thundercats, Am-Jurite, Phantom, Club, Fifth Quadrant, Super Boy, etc. Y en utilidades tengo Disco Tools DR, Graph, DR Drive, Multipan, DBASE II, etc. Interesados llamar al teléfono 14 20 32. Preguntar por José Manuel Quiroz Membro. José Manuel Quiroz Membro C/ Sosa N° 2 18 33210 GIRON. (ASTURIAS).

Cambio vendo programas para CPC 6128 (sólo en disco). Tengo últimas novedades. Llámame al Tel: (93) 240 01 82, por las noches. Juan soy muy legal (50% por zona Hospitalet y Barcelona).

Vendo programas en cinta o disco a 100 pts los de cinta y a 200 pts los de disco. Entre ellos tengo Paper Boy, Cloturo, 1942 Step Fight, Casa Nostra, Dynamic Disk, Pack MIPack-6, Ferrandó Negro,

Dragon's Lair II, 30 Flare, Decodisc, The Air Studio, The Music System, Rage, Prochaine, Gauntlet, Livingstone Supergo, El Car, Juan Warner, Góndi Gibbón, Exploding Fish, Match Day, Match Point, MLM 3D, CAD 3D, West Bank, etc. Precio total de 170 programas. Pablo Herrero Redondo. Aida, Burgos 8, 110 Ciudad Real. 05210 BARCELONA.

Vendo al siguiente lote de juegos originales y en cinta (CPC 464): Cantabria Games Tank, Combat School, Austin, Ghost Hunters, Death Wish 3, Piqués, Erótico Risco, Mirela y Mario Risco al precio de 5.000 pts. También cambio juegos en cinta. Interesados escribir a José Carlos Rodríguez. C/Carrión, N° 12, 2º C 18014 (GRANADA) calle mad al teléfono (956) 203680 y preguntad por José Carlos.

MSX

Compro copias en buen estado, me interesan los copiones de BLOOM "CAS", R, RUN "CAS", LOAD "CAS", R y envío información a José Fco Merella Capiles. Avda. Chap 14 54 de ELDA (ALICANTE).

También vendo cargadores de video impres,

tingo entre otros (FLASH Gordon, Armandos, BMX Simulator, Desperado, Starburst, Pin Ball de 1 a 50 pts cargador. Escríbame y te mandaré lo que con datos y muchos más. ¡DATE PRISA Y ESCRIBI!

Intercambio, vendo juegos para MSXII y MSXII en disco de 3,5" y en cinta. Tengo todos los del mercado. Últimas novedades nacionales e internacionales. Seguiréis poneros en contacto con nosotros escribi a CLUB MICROVOL. C/ BUSTOS N° 3 06400 DON BENITO (BADAJOZ).

O bien llamar al (924) 80 07 07 ó (924) 80 26 37.

SPECTRUM

Se desean últimas novedades originales en disco y todo tipo de utilidades y juegos educativos para Spectrum Plus 3. Llamar al teléfono (94) 367 53 94 de VALENCIA o bien escribir a Plus 3 C/Alcañete Valls, 1 19 46022 VALENCIA.

Vendo cambio juegos y utilidades en formato disco para Spectrum + 3. Llamar al teléfono (95) 367 53 94 de VALENCIA y preguntad por Pascal.

"Vendo impresora Saitekha GP-60 (japonesa usada) por 100.000 pts. También interface con atvch incorporado y portátil programable (3 demostradores) plus sólo 5.000 pts. Llamar al (93) 30713462. **SARCE** OLONA, R. Nogué Mompel."



Este pequeño manual pretende acercar a los usuarios de equipos electrónicos e informáticos, la terminología que habitualmente empleada en este campo, ya que el rápido avance de la tecnología, ha derivado en la invención léxica que suele confundir a los usuarios.

Por esta causa, Anaya presenta la terminología de este género, en inglés y español, incluyendo un vocabulario bilingüe.

PC



MS DOS. A TODA POTENCIA.

Ven Wöhler.
Anaya Multimedia.
Madrid 1988. 263 PÁG.

Orientado a los usuarios ya iniciados en informática, pretende hacer el mismo proceso y realidad del microordenador.

A través de las páginas, se enseña a:

- Describir sus propias partidas.
- Como gestionar y modificar cualquier fichero, independientemente de su contenido.
- También podrá modificar paginas.

Además se presenta gran número de programitas y ficheros batch útiles para las más diversas tareas, junto con una aplicación que combinen gran cantidad de datos útiles, agrupados de forma ligera.

GLOSARIO DE MICROELECTRÓNICA Y MICROINFORMÁTICA.

Anaya Multimedia
Col. Micromanuales
1988. 156 PÁG.

SPECTRUM

TU PRIMER LIBRO DEL ZX SPECTRUM.

R. Timmon
J. De Witte
Anaya Multimedia
Madrid 1988. 89 PÁG.



Con una presentación que prima al aspecto gráfico, el libro introduce al lector en el mundo del Spectrum, a través de las explicaciones de cinco personajes representados que van a ayudar a entender y manejar al ordenador. A través de las explicaciones de estos personajes, se enseña el funcionamiento de los tipos de todos el cálculo de las respuestas

en introducción de elementos en la memoria, así como la realización de los primeros programas.

Destaca los ejemplos que muestran como hacer dibujos en la pantalla, como colorear los e incluso componer música.

MSX

MSX. GUIA DEL USUARIO.

P. Hoffman.
McGraw-Hill.
1988. 298 PÁG.



Precede el título el usuario, la utilización de su ordenador, como programación en MSX-BASIC y si tiene una unidad de disco como mejorar el sistema MSX-DOS.

Su contenido es utilizable tanto para usuarios como para los que sus desconocen el MSX.

Es de destacar las numerosas tablas de referencia algebraica con todas las ordenes del MSX-BASIC y del MSX-DOS, así como una tabla de los comandos que puede utilizar el ordenador. Se incluye también un examen de los aspectos técnicos del sistema estándar MSX.

COMMODORE

JUEGOS PARA EL COMMODORE 64.

O. Bishop.
Guilford GFI.
Barcelona 1985. 180 PÁG.



El autor presenta varios juegos de gran calidad, acompañados de sus correspondientes manuales, que muestran como se juega, la forma en que el programa trabaja, se explica con detalle, a la vez que se dan algunos consejos para conseguir tablas para ganar. También se indican algunas indicaciones sobre el cómo introducir programas en los juegos.

AMSTRAD

INTRODUCCION AL AMSTRAD PC.

P. Hoffwll
Anaya Multimedia.
Madrid 1988. 247 PÁG.



Con este libro podrá conocer todos los componentes del Amstrad PC 1512.

A lo largo de las páginas se ofrece información sobre:

Uso del GEM, trabajo con archivos y carpetas, GEM Desktop.

- Instalación de aplicaciones.

- Introducción al diseño gráfico con GEM Draw. Uso y aplicaciones.
Y otros muchos temas más.

¿A que no te lo esperabas?

Comics de Spidey - 120 pgs. 175 pta.
New Comics - 175 pta.
New SF - 120 pgs. 175 pta.



100 pgs.
175 pta.
175 pta.

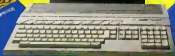


175 pgs.
175 pta.
175 pta.



120 pgs.
175 pta.
175 pta.

ATARI DA MUCHO JUEGO



¡Hasta 200 ST*
 por 9000 pesos!

¿Quieres jugar a los videojuegos ATARI en tu PC? ¡Te damos la solución! Con el nuevo software de Atari para PC, podrás jugar a los videojuegos de Atari en tu computadora personal. ¡Es tan fácil como jugar a los videojuegos de Atari en tu consola!

ATARI presenta la solución a tu problema de jugar a los videojuegos de Atari en tu computadora personal. ¡Es tan fácil como jugar a los videojuegos de Atari en tu consola!

¿CÓMO SE USA? ¡Es muy fácil! ¡Solo necesitas conectar tu computadora personal a la consola de Atari. ¡Y listo! ¡Ahora podrás jugar a los videojuegos de Atari en tu computadora personal. ¡Es tan fácil como jugar a los videojuegos de Atari en tu consola!



ATARI es una marca registrada de Atari, Inc. en los Estados Unidos y en otros países. © 1985 Atari, Inc. Todos los derechos reservados. ATARI, el logo de Atari y los nombres de los videojuegos de Atari son marcas registradas de Atari, Inc. en los Estados Unidos y en otros países. *El precio puede variar según el modelo de la computadora personal.

0700-800-0000